STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

LOST PLANET 3

PC GURU

ÉKMAGAZINJA

BLIZZCON

Személyesen néztük meg, próbáltuk ki, mit hoz a jövő. Legalábbis a Blizzard felhozatalát illetően.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

PC GURU 2018. 12.

18012

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

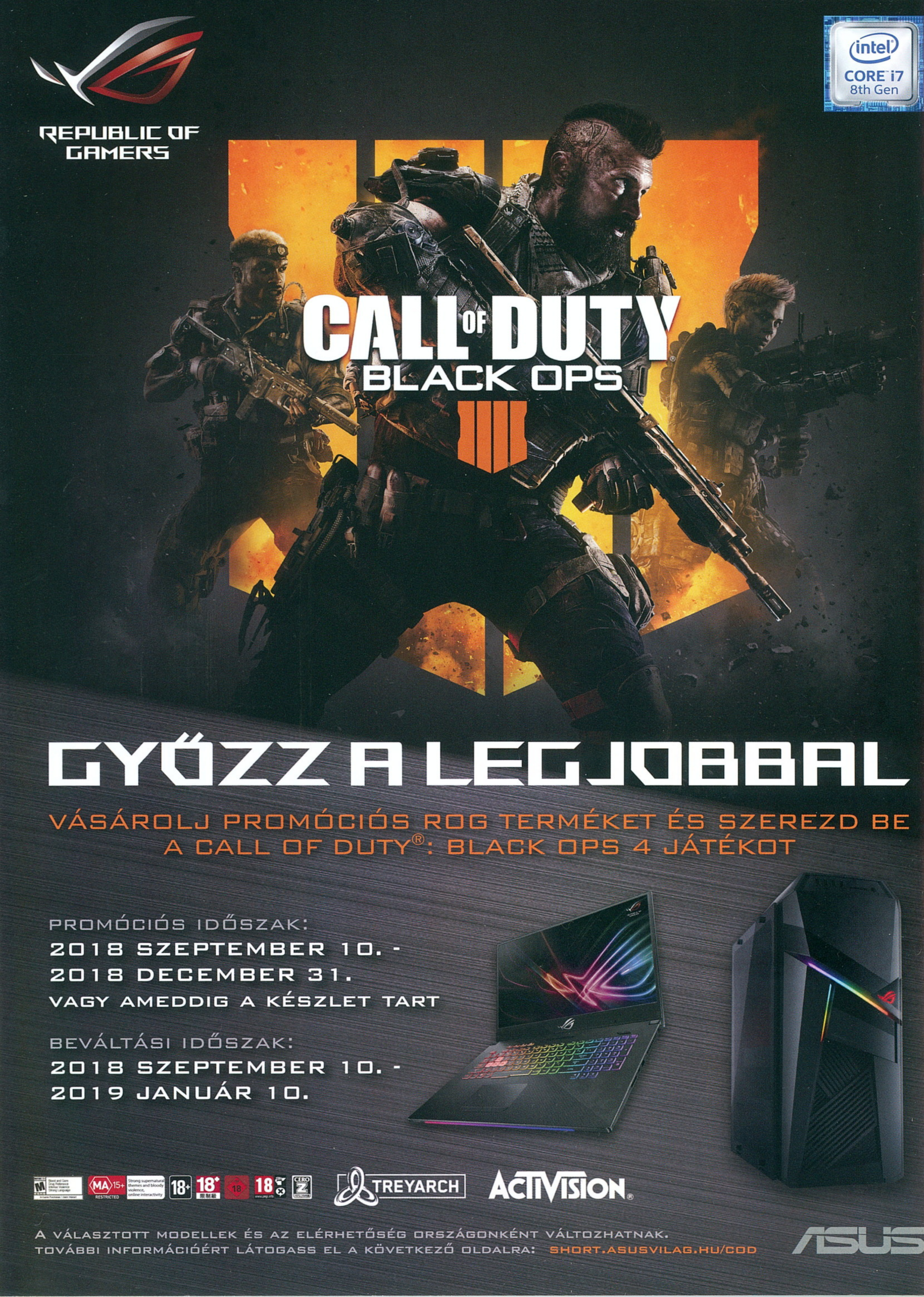
IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!
BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

RED DEAD REDEMPTION 2
Sok év után vissza a vadnyugatra, az élmény pedig ismét felejthetlen.

BATTLEFIELD 5
Végre az ősz legnagyobb kérdését is megválaszolhatjuk. CoD vagy BF?

FARMING SIMULATOR 19
Ha elég volt az öldöklésből, vár a mezőgazdaság. Nem is akárhogy.

DARKSIDERS 3
Azt hittük, soha nem készül el. De lehet, hogy a legjobb rész lett?



REPUBLIC OF GAMERS
intel CORE i7 8th Gen
CALL OF DUTY
BLACK OPS
IIII
GYŐZZ A LEGJOBBAL
VÁSÁROLJ PROMÓCIÓS ROG TERMÉKET ÉS SZEREZD BE A CALL OF DUTY®: BLACK OPS 4 JÁTÉKOT
PROMÓCIÓS IDŐSZAK:
2018 SZEPTEMBER 10. -
2018 DECEMBER 31.
VAGY AMEDDIG A KÉSZLET TART
BEVÁLTÁSI IDŐSZAK:
2018 SZEPTEMBER 10. -
2019 JANUÁR 10.
TREYARCH
ACTIVISION
A VÁLASZTOTT MODELLEK ÉS AZ ELÉRHETŐSÉG ORSZÁGONKÉNT VÁLTOZHATNAK.
TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT LÁTOGASS EL A KÖVETKEZŐ OLDALRA: SHORT.ASUSVILAG.HU/COD
ASUS

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Szűcs Annamária (Dreamer) • dreamer@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

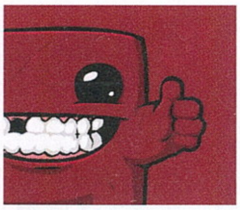
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/12-es számához steames Lost Planet 3 PC-s, steames játékot csomagoltunk.
Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára egyaránt az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2018. DECEMBER
AZ ÉV VÉGI HAJRÁ

Miután a Blizzard különszámunkba nem fért bele, az aktuális magazin kiemelt témájává vált az idei BlizzCon, amire szokás szerint rengeteg játékos figyelt, hogy aztán komoly felhördülésekkel reagáljon az ott elhangzottakra. Legyen szó ingyenes vagy éppen mobilos játékról, az eredmény hasonló, ami azért igen megkérdőjelezhetővé teszi az internet hangos és mindenért haragos népének józan ítélőképességét. Dreamer egyébként testközelből nézte az eseményeket, ő maga egészen másként látta azokat a helyszínen, és ezen érdemes kicsit elgondolkodni, pláne annak tükrében, hogy az Immortal nem az egyetlen készülő Diablo-játék a Blizzard boszorkánykonyhájában.

Egyébként viszont, ha nem vesszük figyelembe a Nagymáthé Dénessel készült, kifejezetten terjedelmes és érdekes interjúnkat (Hazai termés, avagy a magyar játékfejlesztés legendái másképpen... mi más?), novemberben ismét a játékok kapták a főszerepet, ami nem véletlen. Eleve, már a korai hozzáférésű felhozatal is elég erős volt, ami azt illeti. Ott a World War 3, ami bár az indításnál elég komoly problémákkal küzdött (konkrétan nem indult el), mára sokak kedvencévé vált a zsánerben – más kérdés, hogy realizmusa okán kicsit rossz érzés benne lövöldözni, így direkt katonai újságírónk, Trau vesézte ki a modern lövöldét. De az Executive Assault 2 nagyravágyó próbálkozása és a HellSign izgalmas, de most még nagyon kezdetleges túlvilágkutatása is érdemes a figyelemre.

Hogy mi az, ami viszont nagyjából elkészült, sőt kimondottan vártuk is? Talán nem nagy meglepetés, de ott a Red Dead Redemption 2, amiről kis, ámde szükséges csúszással írunk – vagyis írok –, mert egész egyszerűen annyira nagy és tartalmas programról van szó, hogy azt nem lehetett volna beleszorítani az előző számba, amihez nagyjából két nap állt rendelkezésre. Így ez az időtartam végül egy teljes hónap lett, és a méretei miatt nyugodtan állíthatom, hogy szükség is volt rá. Ahogy kellett idő a Fallout 76 és a Battlefield 5 erősen online-orientált tartalmának megismerésére is, ehhez pedig két régi nagyágyút, Bate-et és Christ hívtam segítségül, hiszen ezeket a sorozatokat náluk jobban talán senki nem ismeri kis hazánkban. Nem hagyhatom szó nélkül Klári, avagy Siklara kalandozásait sem az apokalipszis harmadik lovasával, akinek története már-már csodaszámba megy, hiszen sokáig úgy volt, hogy el sem készült – végül nem így lett, sőt jóval a megjelenés előtt megkaptuk, ami annak is köszönhető, hogy kimondottan jól sikerült darabról van szó, így a kiadónak sem kellett óvatoskodnia az embargókat illetően. De van még hasonlóan kellemes meglepetés, mert hát ki gondolta volna, hogy a még 1987-ben útjára indult nőcsábász, Leisure Suit Larry annyi félresikerült próbálkozás után pont most, ennyi év után tér vissza teljes lezserségével és sármjával, no, és persze egy jó játékkal a háta mögött? Számomra kifejezetten öröm ez az újraéledés, ahogy az is, hogy bár az Overkill zombis, csapatalapú feldolgozásától semmit nem vártam, taktikus akcióként a The Walking Dead az egyik legjobb műfaji darab lehetne, ha kicsit rendbe hoznák. És ezek még mindig csak a legfontosabbak a felhozatalból, amik közül nem hagyhatom ki a kis sárkány, Spyro visszatérését sem. Hogy miért? Mert Dreamer megfenyegetett, azért nem.

Persze, a tartalom ennél jóval színesebb, van még itt Cthulhu, meg farmolás, a szó legszorosabb értelmében, illetve hardverek terén is sikerült begyűjteni néhány érdekességet. Aki pedig az újdonságok miatt váltana, építene új gépet, annak is segítséget nyújtunk az iPon és az ÁlomPC segítségével. De nem kell félni, mert a következő számra is tartogatunk meglepetéseket, sőt végre összegezzük az évet, hiszen ahogy azt már idén megjegyeztük, 2018-ban nagyon jó volt gamernek lenni. Rengeteg nagyszerű programmal örvendeztettek meg minket a kiadók, a tendencia pedig remélhetőleg jövőre is folytatódik. Tartsatok velünk akkor is, nagyon boldog karácsonyi ünnepeket és kellemes új évet kívánok a teljes csapat nevében! Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

LASSAN MINDEN HÓNAPRA JUT VALAMI BOTRÁNY, MOSTANSÁG PEDIG LEGINKÁBB A DIABLO IMMORTAL ÉS FALLOUT 76 MIATT VOLT IDEGES A NÉP. PERSZE, NÉMIKÉPP ÉRTHETŐ MÓDON, ELVÉGRE, MÍG KORÁBBAN A KONAMI ÜLTETTE PACHINKÓBA A KÖZKEDVELT ÉS MÉLTÁN HÍRES CASTLEVANIA-SZÉRIÁT, ADDIG A BLIZZARD MOBILOKRA SZÁMŰZTE A KOMOLY PC-S MÚLTTAL RENDELKEZŐ DÉMONVADÁSZATOT, A BETHESDA FALLOUTJA MEG... HÁT, OLYAN LETT, AMILYEN. NÁLAD MI CSAPNÁ KI ENNYIRE A BIZTOSÍTÉKOT? MIHEZ NE NYÚLJANAK A KIADÓK?

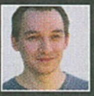
Böjti
Pont a Castlevania-sorozatot mondtam volna, de most már késő. Egyébként a fél karomat odaadnám, hogy ne félkarú rabló legyen a szériából. De a Dark Souls is maradjon a popóján. Plusz, ha nem kártyajáték vagy MOBA képében, akkor azért a Dead Space is folytatódhatna.

Dreamer
Ami totálisan ki tud hozni a sodromból, az az, amikor pofátlanul a zsebembe akarnak nyúlni. Például tavaly az AC Origins esetében, ahol egy pont után a normális ütemű fejlődéshez vennem kellett volna egy boost pakkot. „Időmegtakarítás", ilyet ne csináljunk, kérem szépen.

Peti, a dizájner
Ami kicsapja nálam a biztosítékot, nem inkább a téma és a megvalósítás, hanem az, hogy játékon belül lehet előnyöket vásárolni valódi pénzért, ami szerintem nem egy jó dolog. A kiadók változtathatnának azon, hogy ezeket az előnyöket a játékfolyamban elő lehessen teremteni.

SteelSaint
Őszintén megmondom, most semmi sem jut eszembe, amin ennyire kiakadnék, lévén, alapvetően békés természetű vagyok. Egyedül talán a Doom piszkálásával tudnának felhúzni, de amilyen szerencsés vagyok, azoknak a játékoknak a modern verziói is elég jól sikerültek.

wilson
Mindennek megvan a maga oka és a potenciális közönsége. Emiatt idegesnek lenni legalább akkora értelmetlen időpazarlás, mint egy márka vagy platform rajongójának lenni. Ettől kicsit sem csökken a szeretett termék/sorozat értéke, a régi, jó emlékek hirtelen nem törlődnek.



Bate
Előre nem nagyon szoktam felháborodni, a puffogással megvárom a kész terméket – lásd még a Fallout 76 tesztem a mostani számban, a 46. oldalon. Engem még az sem zavar, ha valami esetleg mobilra készül, az viszont már annál inkább, ha a végeredmény pocsék lesz.

bodak
Visszatekintve már nem sok olyan játék maradt, amit mondhatnék. Előbb vagy utóbb minden sikerszériát utolér a nagy lebőgéssel járó végzet. De azért még reménykedem benne, hogy a Civilization-sorozat megmarad annak, ami, és nem akar mobiljátékká válni.

AliceWake
A CoD-dal éppen eleget bűvészkedtek, szerencsére úgy tűnik, bejött nekik, meg nekünk is, de nem kéne tovább feszíteni a húrt. Azt is értékelném, ha például a Resident Evil-széria maradna a remastered vonalon, és véletlenül sem találnának ki valami „korszakalkotó újítást".

Siklara
Szeretném azt írni, hogy a Thiefhez, amit 2014-ben már sikerült meggyalázni, de eszelősen sikongatnék örömömben, ha bejelentenének egy új részt Stephen Russellel és a régi fejlesztőkkel. Mivel ilyen úgysem lesz, Isten áldja az Arkane-t a szellemi utód Dishonored 2-ért.

Dzséjt
Ilyen téren szerencsére magas a toleranciaszintem, de ha egyszer meghallom, hogy az EA közösségi élményt szolgáló online játékot készít a Mass Effectből, amit aztán szolgáltatásként kívánnak eladni, kaszát és kapát ragadva állok be az EA-gyűlölők sorába.

Tartalom

038

TESZT

DARKSIDERS 3

War és Death után végre a harmadik lovas, Fury is terítékre kerül, ráadásul nem is akárhogy, hiszen az új rész kimondottan remek lett.

044

TESZT

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Bár elsőre egy szimpla kooperatív hullaaprításnak tűnik, az Overkill The Walking Deadje igazi meglepetés a taktikus harcok kedvelőinek.

046

TESZT

FALLOUT 76

Azt utolsó pillanatig bíztunk benne, hogy a riasztó előjelek ellenére is vidám élet vár ránk az apokalipszis után. Sajnos mindhiába.

052

TESZT

LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DON'T DRY

Annyi feleslegesen elvesztegetett esztendő után Larry még mindig a régi, sőt csak most áll neki igazán jól ez a csajozós szerep.

EARLY ACCESS

012 World War 3
014 Cardlife: Science Fantasy Survival
016 Executive Assault 2
018 AI War 2
020 Blazing Core
022 HellSign

TESZT

026 Battlefield 5
030 Call of Cthulhu
032 The Colonists
034 Football Manager 2019
035 My Hero One's Justice
036 Farming Simulator 2019
038 Darksiders 3
040 Total War: Warhammer 2 Curse of the Vampire Coast
042 Hitman 2
044 Overkill's The Walking Dead
046 Fallout 76
050 Just Dance 2019
051 Paw Patrol: On a Roll!
052 Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry
054 Thief Simulator
056 Underworld Ascendant
058 Grip
059 11-11 Memories Retold
060 Kursk
062 Chimparty
062 Knowledge is Power: Decades
064 Tetris Effect
065 Omen of Sorrow
066 Pokémon Let's Go!
068 Red Dead Redemption 2
072 Spyro Reignited Trilogy

HARDVER

088 ÁlomPC
090 Hardver és Tech hírek
091 Huawei P20 Mate Pro teszt
092 Karácsonyi kütyüajánló
094 AOC 24V2Q teszt
095 Acer Nitro VG270 teszt

ROVATOK

008 BlizzCon 2018
074 Mobiljátékok
076 Hazai termés
080 Radar alatt
082 PlayStation-történelem
086 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 056

UNDERWORLD ASCENDANT

A klasszikus RPG sorozat felélesztése nem sikerült túl jól, sajnos még rengeteg javításra volna szükség, de ahogy Dzséjt előadja a program hibáit, az egyfajta jóvátétel a gyengébb minőségért. Tessék szépen elolvasni a cikket, aztán jöhetnek a levelek.

A HÓNAP ELŐZETESE 012

WORLD WAR 3

Sokaknál el sem indult a kezdeti napokban és hetekben, de aki játszott vele, az állítólag élvezte. Mi tényleg hallottunk olyanról, akinél rendesen futott a játék. Sőt, lényegében katonai újságíróval vizsgáltattuk be, aki szerint az élmény mindenképpen autentikus.

A HÓNAP JÁTÉKA 068

RED DEAD REDEMPTION 2

Bár egyelőre még csak konzolon, de már ellátogattunk a vadnyugatra, hogy alaposan összeakasszuk a bajszunkat a fejvadászokkal és ellenséges bandákkal. Az élmény mindenképpen emlékezetes, már várjuk PC-re is.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉK:

6O8Y3CKGU6LFZJPSW57Z

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: UYTYZRE4

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatják az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. január 15-ig érvényes.

JÉGHIDEG BOGÁRKOKTÉL
LOST PLANET® 3

[ÍRTA MCMACKÓ] Itt a tél, így remélhetőleg mindenki bekészítette már a sálat, sapkát, adott esetben a T-energia tankot és a négyemeletes lakóház méretű mechát is. Ezekkel a havas táj viszontagságai könnyen leküzdhetők. Az aktuális teljes verziós játékunkban fagyos szörnyirtásra, némi galaktikus drámára és bogaras rettegésre invitálunk minden kedves Guru olvasót!

Az előző konzolgeneráció egyik érdekes trilógiájaként maradt köztudatban a Lost Planet, amely a Capcom távolkeleti irodáiból indult útnak. A sorozat első része az akkor még újszerűnek számító Xbox 360-on dobbantott, és hihetetlenül látványos grafikát, méretes bogarakat, hatalmas hómezőket és klasszikus anime/sci-fi toposzokat idézett a képernyőkre. PC-n DX10-es erődemonstrációt is tudott a kicsike, de a konzolos gyökerek egészen a 16-bites korszak játékmenetéig nyúltak vissza, ezt pedig inkább a tévé előtt játszó gamerek értékelték. A második részre kicsit félretették a japáni történetmesélést, emellett előtérbe került a multiplayer, ennek megfelelően a havas bolygót is elhagytuk. Bár a játékmenet nem lett jelentősen jobb, a környezet változatossága és az emlékezetes bossok miatt sokan visszatértek koopozni és közben bogarakat hentelni. Aztán jött a harmadik rész, ami szinte mindent félretett, ami miatt a Lost Planet az volt, ami. Az immár nyugatra delegált fejlesztés a Sparknál landolt, a korábban az átlag alatti megjelenéseket (Legendary, Turning Point) fejlesztő stúdiónál pedig sokkal populárisabbra hangolták a Lost Planet eredeti mechanikáit. Előtérbe került a narráció, az MT Framework (amúgy zseniális) motorját leváltotta az Unreal 3 rendszere, a fékevesztett (és sokszor élet-halál hajszára hasonlító) japán akciójáték stílust felváltotta a konvencionális TPS/mechás aprítás. Egy tényt megállapíthatunk: a Souls-játékokra is jellemző japán eleganciát végérvényesen elhagyta a hármas számú folytatás. Ugyanakkor behozott egy csomó olyan dolgot az összképbe, ami a mai napig univerzálisan népszerű. Adott esetben pedig kicsit meg is előzte a korát, például komótos, de az átlagtól mélyebb történetmeséléssel.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Spark Unlimited

MŰFAJ
akció

INFO

A Lost Planet 3 2013. augusztus 26-án jelent meg Steamen; adott évben a konzolokat is megjárta a Capcom játéka. Steamen 24,99 euróba, vagyis nagyából 8000 forintba kerül.

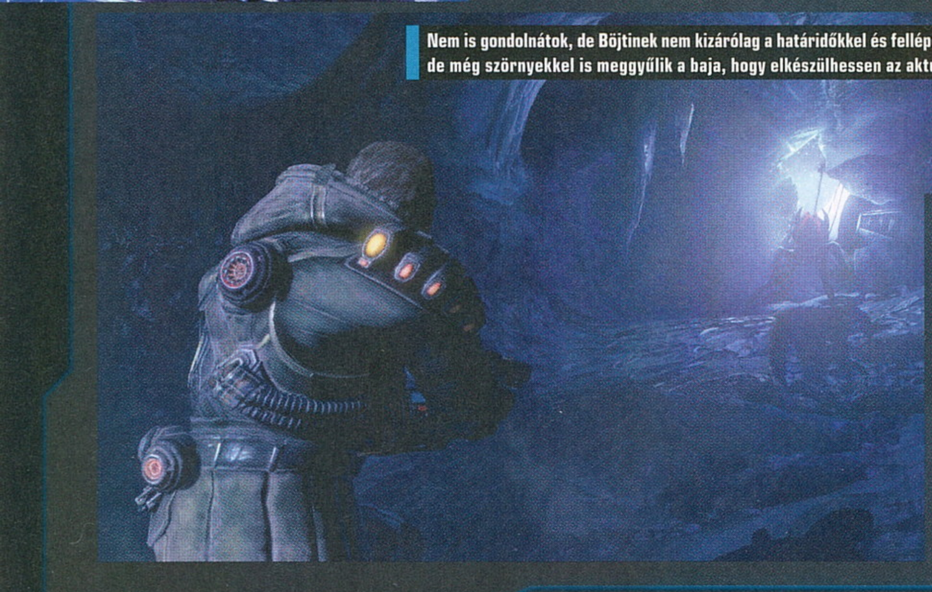
GÉPIGÉNY

Intel Dual Core 2.5 GHz CPU, 3 GB RAM, GeForce 9800 vagy Radeon HD 4770 VGA, 16 GB HDD.

DRÁMA A PILÓTAFÜLKÉBEN

Kapóra is jött, hogy kedves főszerkesztőnk felkért a Lost Planet 3 ajánlójának megírására, mert a most következő gondolat már régóta kavargott a fejemben. Annak idején elég sokan fikkantották a játékot a lassú tempójáért és az akciójátékban feleslegesnek tűnő drámai dialógusaiért. Ez nyilván nem csoda, az első két rész rajongói nyilván teljesen mást kaptak, mint amit addig Lost Planet néven szerettek. Pedig a Lost Planet 3 a maga nemében igen érdekes dologgal próbálkozott: a narratívát és szereplőinek jellemfejlődését, motivációit próbálta erősen összefogni a méregerős atmoszférával rendelkező, olykor lassúnak és kicsit monotonnak tűnő akciózással. Hogy mit is jelent ez? A Lost Planet harmadik epizódjában gyakran bandukolunk magányosan, a rádiónk, feleségünktől érkező üzenetek, vagy a bázissal kapcsolatban álló kommunikátorunk társaságában.

A fagyos E.D.N. III bolygó egyik pontjából a másikba eljutni néha hosszú percekig tart, de közben az elhangzó dialógusoknak, a monológoknak, vagy olykor a csendnek is szerepe van. Bizony, a Lost Planet 3 még a narratív sétaszimulátorok közkeletű sikere előtt érkezett, és nem is olyan régen tűnt fel számomra a párhuzam. Reméljük, az utóbbi időben ti is elfogadtátok vagy esetleg meg is kedveltétek ezt a műfajt, mert bizony a Lost Planet 3 olykor tényleg



Nem is gondolnátok, de Böjtinek nem kizárólag a határidőkkel és fellépő problémákkal, de még szörnyekkel is meggyűlik a baja, hogy elkészülhessen az aktuális PC Guru.

Nem kizárólag gyalogosan, de bizony egy hatalmas fémtestbe bugyolálva is zarándokolhatunk, öldökölhetünk, ami különösen jó móka.

feláldozza a pörgést, a „hűha" pillanatokat hozó felderítést, a korábban ismert TH-EN erőforrás-menedzsmentet vagy épp a horrorisztikus jeleneteket a sztori és a hangulatépítés oltárán.

Bár a korábbi részek forgatókönyve sem volt rossz (főleg az első részét kedveltem), az LP3 egész más mesét mond el. Kvázi az első epizód előzményeként fogható fel a történet, ahol egy jó pénzért extrémebb melókat is bevállaló családfő szerepét kell magunkra ölteni. A jégbolygó nem véletlenül került az emberiség céltáblájára. Bár a fagyos barlangok telis-tele vannak Akridokkal (ők a bolygó ellenséges lényei), a lények vénájában és a bolygó barlangrendszerében egy olyan energia csörgedezik, ami megoldhatná az emberiség nyersanyagproblémáit. Ebbe csöppen bele hősünk, akinek családos emberként egyáltalán nincs könnyű dolga, ráadásul hamar kiderül, hogy a bolygón lévő emberek sem egy irányba húznak... Nem szeretnénk spoilerezni, de annyit elárulunk, hogy az első epizód végén lévő pozitív kicsengéshez a Lost Planet 3 áldozataira és hőseire is szükség volt...

JEGES ESTEK AZ E.D.N. III-ON

Természetesen Jim Peyton nevű főszereplőnknek nemcsak szervizfeladatokat kell megoldani a munkagépként használt mechákban (lesz ilyen feladat is bőven), hanem a harcokhoz

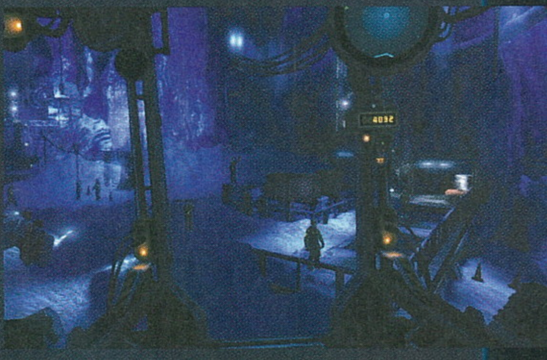
Bár megjelenése idején a játékot és a stúdiót is szétkapták a rajongók, a Lost Planet 3 ma is remek játék, egyben pedig a Dead Space eltitkolt öccse.

és a túléléshez is meg kell találni a megfelelő lelkierőt. Ilyenkor a szokásos TPS mechanikát fogjuk viszontlátni, mégpedig a már emlegetett Akridokkal szemben. Vagy a rigből fogjuk taposni, csapdosni és bögyön fúrni a kisebb-nagyobb rovarokat. Az Akridokat úgy képzeljétek el, mintha a Tremors-sorozat szörnyeit a Stranger Things Demo-lényeivel, az alienekkel és mondjuk, a Csillagközi invázió arachnidjaival kevernénk össze. Van belőlük kutyaszerű jószág, pókszerű virágpofájú randaság, ganajtúró-görgeteg és a szokásos benga melák is – egy a közös bennük, hogy a T-energiától izzó gyenge pontjaikat érdemes gyorsan bedarálni. A fegyverjáték teljesen hasonló a stílustársak megoldásaihoz, a mechaharcok pedig ügyességünktől és a QTE jellegű időzítésektől függően lesznek szórakoztató, esetleg olykor kimondottan melós küzdelmek.

Bizony, a kifejezés olykor a játékmenetre is ráteszi a pecsétjét. A kritikák egy része jól fogja meg a feladatok, tevékenységek és felderítős részek munkaszerű monotonitását, de a cikkírót a hangulat és az egyediség mindig átrángatta a kritikusabb pillanatokon. Arról nem is beszélve, hogy adott pillanatokban a játék erőteljesen emlékezteti az embert a Dead Space bizonyos szakaszaira, máskor pedig csak szimplán azon fogunk csodálkozni, hogy milyen fantáziadús tájakon vezet az utunk, miközben a rig rádiójából kellemes country-rock pattog.

HOLDFÉNY A JÉGEN

A tájak mindenképp a Lost Planet 3 legjobb összetevőit jelentik – a földöntúli vidékek,



hegyek, völgyek, szikrázó jégmezők, sötét vájatok, nyálkától csöpögő üregek és csillogó kristálykamrák szinte egy elveszett Lovecraft novella vészjósló és egyszerre ijesztően is gyönyörű természeti képeire emlékeztetik a játékost. A karaktermodellek, az időjárási effektusok és fényhatások is jól tartják magukat, annak ellenére, hogy egy DX9-es játékról van szó. A Spark ügyesen kihozta az Unreal 3 motorból, amit csak lehetett, a vizualitás színvonalát csak néha tudja megtörni néhány ügyetlenebb animáció vagy bug, amikkel most, az évek után újra elővett kódban talán ritkábban találkoztunk, mint annak idején. Viszont a mai napig ajánlott a gamepad használata, még a szokásosnál darabosabb célzásrásegítés ellenére is.

Nem tökéletes játék a Lost Planet 3, de érződik rajta a szív és a lélek, valamint a tény, hogy a Spark valami mást szeretett volna letenni az asztalra, mint amit a korszak játékaiból, vagy az előzményekből következtetni lehetett. Talán most, ennyi év után le lehet venni az előzmények emlékszilánkjaiból összerakott szemüveget, és így jobban előjönnek azok az értékek, amiért annak idején Böjtivel vállt-vállnak vetve védtük a játékot a különböző fórumokon. Amúgy most kezdem csak megérteni, hogy Böjtös Uram miért is rajong annyira ezért a címért... A főszereplő Jim ugyanis nemcsak Nicholas Cage-re, de rá is kísértetiesen hasonlít...

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

48 ÓRA ALATT A FÖLD KÖRÜL

[ÍRTA DREAMER] MIELŐTT BELEKEZDENÉNK: HADD ÁRULJAK EL EGY KIS KULISSZATITKOT. ANNO, AMIKOR ELKEZDTÜK A BLIZZARD KÜLÖNSZÁMUNK MUNKÁLATAIT, ÚGY TERVEZTÜK, HOGY A BLIZZCON IS A MAGAZIN RÉSZÉT FOGJA KÉPEZNI. AZTÁN VÉGÜL NEM ÍGY LETT, DE AZ ÚT AKKOR MÁR SZERVEZÉS ALATT ÁLLT.

Röviden összefoglalva „a kemény munka gyümölcseként" tekintettem erre a kaliforniai útra, amit a vízumkérelemmel járó hajtépés előzött meg. A kezdeti szorongást aztán hamar felváltotta a nyugalom, mivel relatíve fájdalommentesen átestem a rutinellenőrzésen, ami az Államokba érve fogadott, innentől pedig már egyenes út vezetett Anaheimbe és természetesen a BlizzConra.

HAJÓNAPLÓ

Ahogy idén nyáron először fordultam meg gamescomon, akképpen érkeztem meg friss szemlélőként a BlizzConra. Tudtam, mire számítsak, a hely sem volt teljesen idegen, hiszen korábban már szemügyre vettem, mi zajlik itt évente (2006 kihagyásával), immáron tizenkettedik esztendeje. És ahogy másokat, úgy engem is főként egy dolog csigázott fel, mégpedig az, milyen bejelentéseket kapunk. Ennek fejében kora reggel felkerekedtünk, és csoportosan, nagy lelkesedéssel indultunk el megtekinteni a ceremóniát. Ekkor még nem tudtuk, mire neveztünk be, és utólag visszagondolva vegyes érzéseim vannak a nyitánnyal kapcsolatosan, amik meglepő módon nem az internetes botrányokra vezethetők vissza. A helyszínen helyet foglalva kicsit sem volt olyan szkepticizmussal és negatív hozzáállással teli a közönség, mint ahogy azt az emberek sejteni vélik. Éppen ellenkezőleg: a tömeg lelkes és bizakodó volt, végtére is azért utaztak ki, hogy Blizzard játékokkal játszanak, esportot nézzenek, és részesei legyenek a kalandnak, amit nemes egyszerűséggel csak „rendezvénynek" hívunk.

A helyszínen nagy segítséget nyújtott a BlizzCon mobil applikációja, amivel megtervezhettük, mely programokon szeretnénk részt venni.

Azért butaság lenne azt mondani, hogy mindenki azt kapta, amit várt, az ő csalódottságukat pedig már az Opening Ceremony előtti pre-show is megelőlegezte. Ekkor történt, hogy leleplezték az első bejelentést, aminek semmi köze sem volt a Blizzardhoz, az anyavállalat Activisionhöz viszont annál több. A Destiny 2 egyik fejlesztője jelent meg a porondon, hogy elmondja: ideiglenesen ingyenessé teszik a játékot, aki pedig ez idő alatt letölti, a későbbiek folyamán is megtarthatja. A közönség azonban nem fogadta szívélyesen a bejelentést, szegény embert abban a pillanatban kifütyülték, ahogy kiejtette a száján a Destiny 2 nevét. A megelőlegezett rosszindulatból kifolyólag a közönséget picit sem érdekelte a férfi mondanivalója, pedig ő csak ingyen játékot szeretett volna osztogatni, azonban az Activisiontől való viszolygás rossz szájízt keltett mindenkiben, ami később a Diablo-bejelentés kapcsán ismét felütötte a fejét.

A KEZÜNKBEN LENNE A JÖVŐ?

Ne kerülgessük a forró kását, és beszéljünk arról, ami igazán felborzolta a kedélyeket: érkezik egy mobilokra szánt Diablo játék, Immortal néven. Amikor megtörtént a bejelentés, már akkor is érezni lehetett egyfajta feszültséget. Még én magam is felcsattantam egy picit, és fanyalogva húztam a szám, félve attól, hogy mi lesz a reakció. Nos, amíg az anaheimi rendezvényközpontban toleránsan és inkább kérdőn, mintsem agresszívan fogadták a hírt, addig tudjuk, hogy mi történt a kibertérben. Sokan azt spekulálták, hogy a vérbeli

A selejtezők után senki sem számított arra, hogy az Egyesült Királyság porig alázza az USA-t, arra meg végképp nem, hogy a döntőig menetelnek.

A Hearthstone-rajongókat idén sem várta nagy meglepetés. Az új kiegészítő leleplezése sem szólt nagyot.

A BlizzCon a cosplayerek Mekkája - ez olyasmi, ami eddig egyetlen évben sem változott.

PC-s közösség, amely aznap egy helyre tömörülve gyűlt össze, biztos egy emberként dühöngve toporzékol, az igazság azonban az, hogy a morajlás hamar lecsengett. A nyitány utáni színpadi közönségtalálkozón (Q&A) volt zúgolódás, fújolás, és mindannyian megismerkedtünk a második piros pólós sráccal, aki feltette azt a kérdést, amit akkor sokan maguk is megkérdeztek volna. A Diablo Immortal azonban nem egy viccnek szánt bejelentés volt, hanem egy ténylegesen készülő játékról beszélünk. Korábban sok hírt hallottunk a Blizzard háza tájáról, a madarak is csiripeltek mindenfélét a Diablo-sorozat kapcsán. Addig azonban mindössze annyit tudtunk, hogy négy projekten dolgoznak, amikről többet nem árultak el (minden bizonnyal köztük van a Diablo 4 is), viszont a Blizzard azt is kikötötte, hogy az idei BlizzCon alatt ne számítsunk semmi komoly bejelentésre. Mindezek után kimondhatjuk, hogy a Diablo Immortal fontos részét képezi a Blizzard játékos felhozatalának, ám nem tekintenek rá annyira számottevően, mintha a sorozat fő ágába tartozna. Derekas iparosmunkának bélyegezhetjük, és a játékmenetről is leginkább ez jutott eszünkbe.

Az Immortalt a rendezvény zajától távol, teljes nyugalomban próbálhattuk ki. A teszteszköz egy vadonatúj Samsung Note 9 volt, vagyis az ujjaink között tartott „vason" semmi sem múlott, nem kellett a technikai határoktól tartanunk, így teljes nyugalommal koncentrálhattunk a játékra.
A demóban 3 eltérő típusú hős közül választhattunk: barbár, monk és varázsló – mi az utóbbi mellett döntöttünk. Egy gyors lefolyású tutorial után karakterünk azonnal 13-as szintű lett, majd ezt követően mindennek a sűrűjébe bekerülve kellett helytállnunk. Először egy mocsaras környezetben, majd egy túlméretezett templomban birkóztunk a démonokkal és más szörnyekkel, végezetül pedig legyőztünk egy lángoló paripán lovagló bosst és ennyi. A demónak hamar vége

szakadt, játék közben pedig feltűnt, hogy a kezünkben tartott telefon egyáltalán nem melegszik, pedig a vizuális effektek széles skálája tarkította a képernyőt, ráadásul más mobilos címekkel szemben a karakter irányítása sem okozott fejfájást.
A képernyő egyik oldalán a manőverezéséhez használt virtuális sticket, míg a másikon a képességeket és végtelen számú HP potit találtuk.
Az Immortal abban a tekintetben segíti a játékost, hogy egyedül az életerejére kell figyelnie, a manát nem kell folytonosan újratölteni. Cserébe minden képesség és még az életerő poti is cooldownt kapott. Illetve az ellenfelek által elhullajtott loot ugyanolyan elégedettséggel tölti el az embert, mint a sorozat fő ágának bármely epizódja esetében. A kérdés csupán az, hogy eléri-e az Immortalt a mobiljátékok betegsége, kezdve a sokak által rettegett mikrotranzakciókkal. Ezt csak később tudjuk megmondani, de annyi biztos, hogy jelenlegi formájában a Diablo Immortal egy meglepően

szórakoztató és gyönyörű játéknak ígérkezik, amire érdemes lesz odafigyelni a jövőben.

HARCOSOK ÉS COWBOYOK

A 2018-as BlizzCon azonban nem csak a technikai bakikról (ugye, Hearthstone bejelentés?), és a félresikerült bejelentésekről szólt. Akadtak igazán szívfacsaró, emlékezetes pillanatok, ilyen volt például Michael Morhaime nyitóbeszéde és leköszönése. A Blizzard társalapítója és a cég elnöke az ősz folyamán jelentette be, hogy távozik a vezetői pozícióból, helyét J. Allen Brack vette át októberben. Nyitó- és egyben búcsúbeszédében a szüleiről emlékezett meg, akik korábban mindegyik BlizzConon részt vettek, azonban a mostanin sajnos nem tudtak megjelenni, illetve köszönetet mondott nekik és a közösségnek a támogatásért. Szintén a megható jelenetek közé sorolhatjuk Joona „Serral" Sotala őszinte örömmel teli pillanatait, miután az első nem ázsiai játékosként megnyerte a WCS-t, ezzel pedig magáénak tudhatja a legnagyobb elismerést, amit StarCraft-játékos kaphat.

Bejelentések terén is akadt ok az örömre. Lelepleztek két új hőst. Az első a Heroes of the Storm új figurája, Orphea, aki az első „Nexusban született" karakter, a második pedig az Overwatchhoz köthető Ashe, aki a Reunion című kisfilmben mutatta meg első ízben a foga – és a haja – fehérjét. A Deadlock Gang alapítója és vezetője egy tehetős család sarja, aki inkább a rablás és fosztogatás irányába sodródott, és ezen a pályán ismerkedett meg

HOL VAGY, STARCRAFT 2?

Mint azt sokan tudjátok, idén töltötte be huszadik életévét a StarCraft első része, ezzel együtt pedig a sorozat is. Az ünneplés már tavaly elkezdődött a felújított változat kiadásával, majd az év elején folytatódott pár kisebb-nagyobb ajándékkal, amiket az IEM Katowicén jelentettek be. Azonban ezt követően mintha megállt volna a tudomány. A BlizzCon nyitó ceremóniáján gyakorlatilag csak lábjegyzetként volt jelen a két évtizedes széria: érkezett egy új co-op commander Zeratul személyében, és a Blizzard megnyitotta a Starcraft 2 kapuit a Google DeepMind számára, hogy tanulmányozhassák és javíthassák a játék mesterséges intelligenciáját. A StarCraft-rajongónak a legnagyobb meglepetést nem a fejlesztők, hanem az esport hozta. Idén először ugyanis nem koreai születésű világbajnokot avattak, a WCS trófeáját Joona „Serral" Sotala, 20 esztendős finn játékos vihette haza.

KOREA IDÉN IS ELVERT MINDENKIT

Serral győzelme a WCS-en történelmi jelentőségű volt, sajnos azonban nem minden fronton sikerült ugyanez a bravúr. Az idei BlizzConon rendezték meg az eddigi legnagyobb Heroes of the Storm-tornát, melynek záró akkordja, vagyis a döntő szintén egy EU vs Korea összecsapás volt, ami a Dignitas és a Gen.G között zajlott le. A nagy esélyesnek kikiáltott Dignitas 3:0-s, csúfos arányban kikapott a koreaiaktól. A három izzasztó kört követően a közönség nem a győztesek nevét kántálta, hanem a Dignitas tankját, Jérôme „JayPL" Trinht éltették, akiről tudni lehetett, hogy az idei BlizzCont követően visszavonul. Korea dominanciája az Overwatch-világbajnokságon is megmutatkozott, melyet szintén győzelemmel zártak Nagy-Britanniával szemben.

Hosszas kérlelés után végre érkezik a Warcraft 3 felújított változata. Reméljük, a Diablo 2 is megkapja ugyanezt az odafigyelést.

McCree-vel, aki egy időben a csapata tagja volt. Játékmenet szempontjából Ashe egy sebzésosztó karakter, aki két fegyvert forgat, egy shotgunt és egy rifle-t, illetve fel van szerelkezve pár rúd dinamittal, amiket eldobva akár a levegőben is kilőhet, ezzel növelve a sebzés mértékét. Ultija a szintén a kisfilmben bemutatkozó B.O.B., Ashe omnic bajtársa, akit előhívva tehetünk rendet a harctéren. B.O.B. előre törve fellöki az ellenfeleket, és fedezéktüzet biztosít a számunkra.

Az Overwatch nyújtotta meglepetéseken felül a Warcraft-sorozat vitte el a prímet a BlizzConon. Először is érkezett egy újabb kisfilm a World of Warcraft – Battle For Azerothhoz, a Lost Honor, mely egy Anduin és Saurfang közti párbeszédre fókuszál. Bemutatkozott közelebbről a 8.01-es tartalmi patch, ami végre megjelenési dátumot is kapott: december 11-én érkezik a frakcióközpontú raidekkel és heritage armorokkal tarkított Tides of Vengeance. Sokat hallottunk már az eredeti WoW helyreállított változatáról, a WoW Classicról, most azonban meg is tapasztalhatjuk, milyen volt annak idején a vanilla verzióval játszani. A WoW Classic demóját a helyszínen lévők és a Virtual Ticket tulajdonosok egyaránt kipróbálhatták, és mint kiderült, a megjelenés után bárki hozzáférhet a teljes játékhoz, aki rendelkezik aktív World of Warcraft-előfizetéssel. A játék elé ülve megéreztük a sokak által emlegetett nosztalgiát, ami olyan mértékben átható volt, hogy két fronton is kiteljesedett. A WoW Classickal való próbálkozások nemcsak a régi idők WoW-ja iránti vágyakozást gyújtották bennünk lángra, de a 2000-es évek játékai keltette szenvedély tüzét is felélesztették.

ÚJRAKOVÁCSOLVA

A WoW Classicról már azelőtt tudtunk, hogy egyáltalán elindult volna a BlizzCon, hiszen a Virtual Ticket egyik legkiemelkedőbb bónuszát a játszható demó jelentette. Az igazi bejelentés csak később érkezett, méghozzá a Warcraft 3 Reforged formájában. A hivatalos leleplezés után egy exkluzív interjú keretein belül beszélgettünk a játék múltjáról, jelenéről és jövőjéről Chris Sigatyval és Nicholas Louie-val. A Warcraft 3 producerként Sigaty gyakorlatilag az első perctől kezdve része volt a játék fejlesztésének és a Reforgednak hála ismét elmerülhetett a Blizzard ikonikus címének munkálataiban. Elmondása szerint a WC3 már a maga idejében is különleges volt, hiszen ebben az időszakban kezdtek történetileg kiteljesedni azok a karakterek, akiket a játékosok az idő múlásával megszerettek. „A Warcraft 3 erősen sztoriközpontú volt. Amikor elkezdtük fejleszteni, két csapat dolgozott rajta: a fejlesztők és a cinematic team, akik szerintem áttörő eredményeket értek el. A karakterek története elkezdett kiforrni, és azt hiszem, ezért szeretik annyian ezt a játékot. A játékosok sokkal inkább kötődnek a Warcraft szereplőihez, mint mondjuk a Starcraft esetében. Ott is voltak átvezetők és személyes történetek, de nem annyi, mint a Warcraftnál" – mesélte Chris lelkesen.

Orphea a Heroes of the Storm első olyan figurája, aki nem egy másik Blizzard-játékból ismert. Biztos ez az oka annak, hogy OP.

Az idő megszépíti az emlékeket. Mégis, ki emlékezett arra, hogy a WoW-ban a mobok úgy festettek, mintha VR sisakban tévedtek volna a szántásra?

És valóban, annak ellenére, hogy a Warcraft 3 alapjáték 2002-ben jelent meg, még mindig életben tartja a megannyi aktív játékos, akiknek egy része mindennél jobban vágyott egy felújított változatra, és ennek hangot is adtak. Az ő nyomásukra, valamint a Reforged előszeleként kapott idén a játék egy javítást, ami 16:9-es képarányt, új térképeket és számos más frissítést tartalmazott. Nicholas Louie, a tesztelési csapat vezetője elárulta, hogy az 1.3-as foltozás megjelenése óta a Reforgedon dolgozó fejlesztők megállás nélkül dolgoztak, hogy elkészüljön a BlizzConra a The Culling demó. (Egyébként a munkálatokat az a már összeszokott brigád végzi, akik elhozták nekünk a StarCraft: Remasteredet.) A kipróbálható verzióban megfigyelhettük azokat a változtatásokat, amiket a fejlesztők eszközölni fognak a teljes programon. A Reforged nem egy egyszerű felújítás, hanem egy teljes remake, amit a World of Warcraft inspirált.
A térkép, a karakter- és épületmodellek kinézete, csaknem minden vizuális elem a WoW dizájnjának irányvonalát követi, hiszen, ahogy Chris Sigaty mondotta: a Warcraft 3 fejlesztésekor még nem tudták, hogy a WoW lesz a következő nagy dobásuk. Azóta pedig felnőtt egy generáció, amely hozzá sem szagolt a WC3-hoz és csak a Warcraft univerzumának MMO formáját ismeri, ezért hogy látvány is tükrözze a két játék közti evolúciót, a WoW szolgáltatja a vizuális alapot. Reményeik szerint részben ezzel sikerül majd bevonzani egy új réteget, mivel játékosok millió ismerik és játsszák a WoW-ot. A demó viszont egyértelműen nem az újoncoknak készült, hanem azoknak az öreg motorosoknak, akik nem süllyednek el a mély vízben, ha stratégiáról vagy specifikusan a Warcraft 3-ról van szó. Utóbbiaknak is igyekeznek kedveskedni „apróságokkal", mint a megreformált pályatervező és a teljes visszafelé kompatibilitás. Minden WC3-hoz készült mod működőképes lesz a Reforgeddal, szóval az old school magyar dotás közösség izzíthatja Kani 2.0-t.

Végezetül pedig szó esett a WC3 esport szcénájáról, ami még szintén aktívan működik. Sigaty, aki ha teheti, bekucközza magát a monitor elé és esportot néz, elárulta nekünk, hogy már vannak terveik és folynak tárgyalások a versenyszerű Warcraft 3 hivatalos „feltámasztásáért". Ez azonban abszolút a jövő zenéje, még semmilyen konkrétumról nem tudott beszámolni, de jövőre talán meglátjuk, mit sikerül összehozniuk.

TALÁLKOZUNK JÖVŐRE?

Nem maradt más hátra, mint búcsút venni. Habár az idei BlizzConnak bejelentések terén megvoltak a maga mélypontjai és nagy pillanatai, a helyszínen tapasztalt hangulat miatt idén is érdemes volt kilátogatni Anaheimbe. Mert azért mégis megvan annak a maga varázsa, amikor személyesen vehetsz részt olyan műsorokon, melyeken kocsmadalokat énekelhetsz együtt a jelenlévőkkel, vagy közösen rajzolhatjátok le kedvenceiteket egy igazi művész segítségével.

PERNYE ÉS HALÁL...

WORLD WAR 3

[ÍRTA TRAU] **Komolyan mondom, régen kaptam ilyen vizuális csatolást a biztonságpolitikai világképemhez, mint amit a World War 3 legeslegelső csatájában tapasztaltam meg. Az oroszországi Szmolenszkben startoltam, ahol nyúlós szürkeség, folyamatosan hulló pernyeeső, reménytelenül szétlőtt város és instant halál várt.**

Előre szólok: ez egy vállaltan szubjektív cikk lesz. Nem véletlen: a WW3 olyan témát feszeget, amely nagyjából 10-20 éve még főleg a kalandregények oldalain (Tom Clancy Forever!) és a távoli jövőben játszódó sci-fikben szerepelt – ma meg mondjuk, a szomszédos Kelet-Ukrajnában. Ez utóbbi miatt (és azért is, mert munkámnak köszönhetően folyamatosan követem az ott zajló eseményeket) kicsit kényelmetlenebb érzés volt óvatosan, saroktól betontörmelékig előrenyomulni a játékban, mint egy random II. világháborús FPS-ben. Igen, ami a képernyőn ebben a játékban megjelenik, az inkább többé, mint kevésbé valóság…

ADATOK

KIADÓ
The Farm 51

FEJLESZTŐ
The Farm 51

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2018.10.20.

STÍLUSMINTA

Call of Duty: Modern Warfare 2
2009 (ACTIVISION)

Arma 3
2013 (BOHEMIA INTERACTIVE)

AZ ARANY KÖZÉPÚT

A fejlesztők minden jel szerint a középutat igyekeztek fellelni: az Arma 3 kőkemény szimulációja és a CoD: Modern Warfare közötti határterületet. Ez, a saját tapasztalataim és az elolvasott online kritikák alapján nagyjából sikerült is, ami – ha helyesen lövik be a játszhatóság/valóság arányokat – széles játékosbázist jelenthet a későbbiekben. Persze, majd kiderül ez is, de a szándék érthető, felfedezhető és elfogadható. A WW3 úgy igazán először a gamescom 2018-on mutatkozott be, és a lengyel, közepes méretűnek számító The Farm 51 csapatának munkája kedvező visszhangot kapott. A felvillantott játékkoktél elemei: közeljövőben játszódó, európai csaták valós városok (perpill Berlin, Moszkva, Szmolenszk és Varsó érhető el), minden eddiginél pontosabb ballisztika, fegyverhatások és sérülések, kőkemény fizika. S persze pörgés ezerrel. Nos, az első benyomások alapján valóban komolyan befolyásolja karakterünket, hogy honnan és mivel lőtték meg, s a harckocsi vs harckocsi baráti találkozó sem az ismert online tankos-lövöldözős játékok színvonalát idézi fel. Jó tanács: Leopard 2A7-nek nem megyünk szemből, semmilyen más harckocsival sem. Én szóltam.

A 2010-es évek végének fogyasztói, játékosokra jellemző igényeit követi az igen pörgős játékmenet is. Minden mozog: harckocsik, quadok, drónok, terepjárók, páncélozott csapatszállítók. Az akár 64 online játékosra méretezett térképek gazdagon hintettek kihasználható technikával: a túléléshez erre szükségünk is lehet. Többek közt ugyanis minden más mellett a halál is gyors: a városi pályák nem éppen a „susnyásban settenkedős" harcmodornak kedveznek, hanem sokkal inkább a paintballnál elterjedt speedball agresszivitásának, a lövedékszórásának és az adrenalindús pörgésének. Saját tapasztalat: sokkal hamarabb fogsz meghalni, minthogy elfogyaszd a lőszered, így tényleg érdemes a saját vagy a csapattársad mozgását rövid sorozatokkal fedezni a gyanús pontok irányába. Saját tapasztalat szerint ez egy fokkal hosszabb élettartamot jelenthet, mint a valós műveletekben inkább előforduló óvatos, lassabb, a terep fedezéklehetőségeit kihasználó mozgása. De hangsúlyozottan nem szimulátorról van szó, tehát jól van ez így.

Erősen a valóság felé mutat a játékban, hogy kőkemény csapatmunkát követel meg, ha eredményesen akarunk harcolni. Egyedül, jól bevált haverok nélkül igen keserves a harc, főleg úgy, hogy jelenlegi állapotában meglehetősen vacak a hang: az effektek (csörömpölés, lövéshangok, kiáltozás) alapján egyszerűen nem igazán tudod belőni, hogy honnan fognak lelőni. Nnnna, ez is olyan, mint a valós élet: az igazi hadszínterek igazi, „éles" műveleteiben is az marad életben és tudja feladatát eredményesen, lehetőleg semmilyen, vagy minimális saját veszteség nélkül végrehajtani, aki jobban képzett csapatban dolgozik. Ma már a világpiacon simán elérhető az éjjellátó szemüveg, a repeszálló mellény, a kevlársisak és a zavarvédett rádió a rosszfiúknak is: szponzor, azaz

Az ég kék, a terep törmelékes, tökéletes ez a mai nap egy kis terror-elhárításra.

Fegyverdominó

Aki akarja, hosszú órákat is elszöszmötölhet a fegyverek, egyenruhák, felszerelések legózásával. Engem őszintén érdekelt, hogy egy-egy alapfegyverből mit lehet összepattintani: sőt, nem féltem segítséget kérni olyanoktól, akik ezt egyenruhában és életvitelszerűen űzik. Az AK-15-ből például néhány helyes kattintással lehet egy remek, épületharcászatra, szobatakarításra és szűk helyeken rohangálásra optimalizált, rövid csövű gépkarabélyt faragni – de ha akarjuk, akkor komolyabb optikát, hosszú csövet, bipodot (kétlábas állványt) és csőszájféket alkalmazva korrekt támogatófegyvert, amolyan szakaszszintű automata mesterlövészpuskát építhetünk és használhatunk.

Ezt a képernyőt sokszor láttuk egy másik játékban, ami B-vel kezdődik és atttlefielddel végződik.

pénz kérdése a dolog. Ami viszont nem megvásárolható, az a kiképzés és a tapasztalat, az összecsiszolt csapatmunka.

HARCI BARBIE

A játék egyik erénye a testreszabhatósága: igen szórakoztató például, amikor a gyorsbillentyűkhöz rendelhetjük kedvenc karakterünk a harctéren előadott extra mozgását (tánc, beintés, pózolás): oké, a teljes páncélzatban bemutatott Travolta-mozgáskultúra, vagy éppen a bakancsos moonwalk, hát, sajátos látványvilágot jelent. Ennél azonban jobban örültem, hogy a ruházat, a felszerelés és a fegyverzet is szinte teljesen szabadon variálható – persze azért a valóság keretein belül maradva. Számomra fájdalom, hogy

A World War 3 egy igen kompetens lövölde lenne, ha nem néznénk a játék technikai oldalát. A meccskeresés egy világháborús katasztrófa.

(még) nincs Hello Kity-s skin az AK-15 nevű hű társamra, de erős a gyanúm, hogy ezt a lehetőséget felkínálják majd a moddereknek (addig marad a Snake).

Kérdés persze, hogy lesz-e mikrotranzakció, azaz vásárolható extrázás, s ha igen, az mennyiben befolyásolja majd a játékmenetet, a fegyverek, a felszerelések képességeit. A jelenlegi hivatalos álláspont szerint az Early Accessben biztosan nem lesz vásárolgatás, sőt a későbbiekben is csak a külalakot befolyásoló virtuális festésekért adhatunk majd ki egészen valóságos összegeket. Oké, mondjuk egy aktuális magyar egyenruha/felvarrók/málhamellény/repeszálló/sisak kombóért még én is hajlandó lennék a

plasztikkártyámért nyúlni. Apropó, magyar zászlót már most is rakhatunk a karakterünkre (a zászlók választásánál alulról az 5. sor, középen).

Azonban nemcsak a karakterünket tudjuk befolyásolni, de vele is alakítjuk a dolgokat: legyünk akár rajparancsnokok, akár beosztottak, teljesítményünk nem csupán a csata közben elérhető támogatást befolyásolja (itt komoly cuccokról, így JDAM műholdas vezérlésű bombákról, tüzérségről, csapásmérő drónokról vagy gyalogsági harcjárművekről van szó), hanem a „nagy képet" is, azaz taktikai csaták mellé érkező stratégiai szintű játékmenetről is szó van. A támadó vagy védekező csapatok erőforrásait az határozza meg, hogy az egyes játékosok milyen hatékony harcosok voltak. Számít az is, hogy a rajparancsnok utasításait milyen pontosan követik. S hogy mi kell egy jó csatához? Hát, először is jó játékostársak. És bizony ez a legnehezebb, mint minden random online FPS-ben. Ha nem saját haverokkal mész, akkor vagy szerencséd lesz, vagy nem. Kell megfelelő felszerelés (én általában a kicsit nagyított red dot-os optikával ellátott automata gépkarabélyra esküszöm, plusz RPG-7 és könnyű repeszálló mellény), játék közbeni kommunikáció (jó füles és jó angol elvárt) és sok idő, kitartás. A pályákat meg kell tanulni, evvan.

MÉG NEM AZ IGAZI

A kitartás az Early Access meglévő hibái miatt is ajánlatos. Percekig tartó betöltés és szerverre csatlakozás, időnkénti elakadás a lehasalás vagy felállás, illetve menet közben furán oldalra ugró járművek – de a fórumon a The Farm 51 fejlesztői jellemzően gyorsan és korrektül válaszolnak, úgyhogy azt mondom, lesz ez még jobb is.

25 euró, 8000 forint – ennyit simán megér ez a játék, méghozzá a jelenlegi állapotában is. Nem véletlen, hogy már most is aránylag tisztességes játékosbázis alakult ki, és a visszajelzések között is túlsúlyban vannak a pozitívak, bár többeknek okozott fejfájást, hogy nem annyira az egyes osztályok (könnyű=közepes=nehéz harcos), hanem a saját magunkra szabott felszerelés és fegyverzet lesz az, ami meghatározza, mire vagyunk egyáltalán képesek, és mire vagyunk ott és akkor a legjobbak a pályán. S az sem árt, ha a csata elején a támadó vagy védekező szerepkörből választunk (amivel igazából csak a társainknak jelezzük, mire számíthatnak tőlünk), ahhoz tartjuk is magunkat. Mert a világháború már csak ilyen.

KARTONPAPÍR AZ ÉLET

CardLife

[ÍRTA STEELSAINT] **Annak idején a Minecraft jött, látott és győzött, most pedig, majdnem tíz évvel az eredeti megjelenése után, a Freejam fejlesztői úgy gondolták, jó ötlet elővenni a régi receptet, és kartonpapírra cserélni benne mindent. A kérdés már csak az, hogy vajon mennyire lehet szórakoztató egy ilyen játék?**

Bevallom, mikor először megláttam a Cardlife trailerét, nem igazán értettem, kinek állt érdekében elkészíteni ezt a játékot. Első pillantásra a Freejam alkotása egy az egyben a Minecraftra hasonlít, maximum annyi csavarral, hogy itt a karakterünk, a környezet és a különféle állatok, szörnyek is mind kartonpapírból vannak. Egyedül talán az szólt az egész projekt mellett, hogy a készítők azért csak leraktak már egy egész jó és kifejezetten népszerű játékot a Robocraft képében arra a bizonyos asztalra, ezért kíváncsisággal vegyes félelemmel álltam neki a Cardlife telepítésének. Aztán elindítottam a játékot, és a következő pillanatban arra eszméltem, hogy már hajnali kettő van, nekem meg lassan abba kéne hagynom a házam csinosítgatását, ha még aludni is akarok valamennyit.

A Cardlife nem sok igazi újdonságot hoz, de szerethető vizuális stílusa és tartalma miatt ajánlható darab.

MIBŐL LESZ A KARTONDOBOZ?

De ne szaladjunk ennyire előre, kezdjünk mindent az alapoktól! Maga a Cardlife (vagy hivatalos címén Cardlife: Science Fantasy Survival) egy túlélőjáték, ahol egy szabadon rombolható világban kell boldogulnunk, lehetőleg minél tovább. Indíthatjuk a játékot offline módban, vagy akár felnézhetünk az egyik PvP szerverre is, azonban olyan túl sok különbséget nem fogunk tapasztalni. Bár online környezetben elvileg belefuthatunk más játékosokba, és meg is küzdhetünk velük, a tapasztalataim alapján azonban ez nem sűrűn fordul elő az alacsony játékosszám miatt. Mások által épített házakat és bányákat szétszórva persze így is találhatunk a térképen, de én például a tesztelés során nem találkoztam senkivel, pedig szinte végig online módban játszottam.

ADATOK

KIADÓ **Freejam**

FEJLESZTŐ **Freejam**

MŰFAJ **túlélő**

MEGJELENÉS **2018.10.09.**

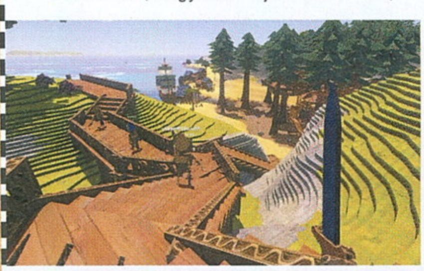
STÍLUSMINTA

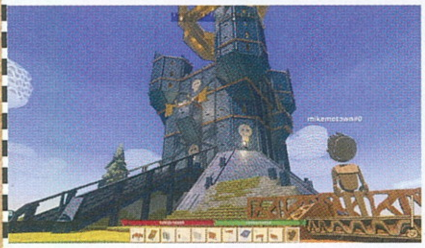
Minecraft 2009 (MOJANG)

ARK: Survival Evolved 2017 (STUDIO WILDCARD)

Életünket megkönnyíthetjük különféle szerszámokkal, például baltával vagy fejszével, sőt ha elég nyersanyagot összeszedünk, akkor saját házat is emelhetünk valahol, ahová lerakhatjuk spawn pontként funkcionáló ágyunkat. A játék során tulajdonképpen csak az éhségünkre kell figyelni, ami viszonylag könnyedén kordában tartható: a pálya kis túlzással tele van gyümölcsöktől roskadozó bokrokkal, valamint az elejtett állatok húsát is megehetjük, így igazán nem nehéz élelmet találni.

Egy fokkal nagyobb kihívást jelentenek a különféle vadak és szörnyek. Előbbiekkel nappal futhatunk össze gyakorlatilag mindenhol, míg utóbbiak a hegyek mélyén tanyáznak, éjszaka pedig a felszínre is kimerészkednek. Maga a felhozatal elég változatos mindkét csoportban: összeakadhatunk rákokkal, medvékkel,





Azért láthatóan nem atomfizikusoknak készül a kartonpapíros túlélősdi, legalábbis az alkotók biztosra mentek, hogy mindenki megértse, itt bizony egy vaddisznó az ellenfél.

pávákkal, goblinokkal, vérszívó denevérekkel és vérfarkasokkal egyaránt, hogy csak néhányat említsek az ellenfelek közül. Természetesen kardot is készíthetünk magunknak, hogy ne puszta kézzel kelljen rendet rakni az életünkre törő lények között, saját túlélési esélyeinket pedig páncéllal növelhetjük. Amennyiben mégis meghalnánk, elveszítjük az összes tárgyat, ami nálunk volt, de semmi vész: a halálunk helyszínén megjelenik egy ládika, amiből visszaszerezhetünk mindent, már ha elég ügyesek vagyunk.

AZ ELSŐ DOBOZOM

Jelenleg a túlélésen és építkezésen kívül nincs más dolgunk, hiszen a Cardlife sztorit vagy küldetéseket nem tartalmaz. Kapunk viszont ezek helyett egy egész pofás oktatómódot, mely ügyesen megismertet minket a játék alapjaival. Első feladatunk még csak annyi, hogy szerezzünk némi fát, azonban nem sokkal ezután már házat és kemencét kell építenünk. A tutorial pedig nem csak megismertet a Cradlife alapjaival, hanem jutalom gyanánt bőkezűen osztogatja a különféle fontos alapanyagokat is, ezért annak is érdemes lehet végigvinni, akinek már a kisujjában van a túlélő zsáner.

A játék legfőbb alapanyagát a rost jelenti, ebből nagyjából minden legyártható felszerelésünkbe kell majd egy kevés. Szerencsére azonban sokat találni belőle itt-ott szétszórva a pályán, így csak nehezen állhat elő az a helyzet, hogy építenénk, de nincs miből. Ezen túl pedig leginkább fára és kőre lesz szükségünk, de a föld mélyéből egzotikus érceket, illetve kristályokat is kitermelhetünk, melyek a különleges felszerelés legyártásánál lesznek majd hasznunkra.

A valódi kartonpapír-mágus

Meglepő lehet, de kartonpapírszobrászok nemcsak a Cardlife-ban, de a valóságban is léteznek. Érdemes lehet megjegyezni például Chris Gilmour nevét, aki rengeteg érdekesebbnél érdekesebb alkotást készített már kizárólag kartonpapírból. Művei között szerepelnek egyszerű, hétköznapi tárgyak, mint például egy állóóra, egy zongora vagy egy fogorvosi szék, de épített már lovas szobrot, robogót, Fiat 500-ast, Hot Rodot, sőt még egy Aston Martin DB5-t is. Állítása szerint azért választotta alapanyagul a kartonpapírt, mert egyszerű, de jelentőségteljes anyag, ráadásul a művészek általában ebben szállítják az alkotásaikat, ahelyett, hogy ebből készítenék azt.

SNICCERES ORIGAMI

A fenti sorok alapján azért már sejthető, hogy a Cardlife bizony sok ihletet merített a Minecraft koncepciójából és játékmenetéből. De akkor mégis mi olyan egyedi benne? A válasz meglepően egyszerű és kézre álló: a kartonpapír, illetve a tény, hogy azt vágunk ki belőle, amit csak szeretnénk. A rendszer kifejezetten egyszerű: egerünk bal gombját lenyomva kell körberajzolnunk a kivágni kívánt formát, és már meg is vagyunk. Ezt már rögtön a játék indítása után kipróbálhatjuk, hiszen ha szeretnénk, avatárunkat is mi vághatjuk ki kartonból. És bár a papíron ott van egy halvány körvonal, hogy hogyan kéne haladni, ez inkább csak ajánlás, semmint kötelezően betartandó szabály.

Ez a fajta szabadság pedig visszaköszön minden tárgy legyártásánál a játékon belül. Természetesen dönthetünk úgy is, hogy a gyári kinézetet kérjük, de ha kedvünk van, a fejszétől kezdve az ágyon át egészen a páncélig mindent átrajzolhatunk a saját ízlésünkre. Így például a játékban nincsenek ablakok, hanem amikor falakat készítünk, nekünk kell rá lyukakat vágnunk, ha pedig léckerítést szeretnénk, azt is egy tömör lapból kell kialakítanunk.

Szerintem messze ez a legjobb része a játéknak, ahol az ember tényleg szabadon engedheti a fantáziáját. Valami félelmetes, milyen jó szórakozás egy olyan egyszerű tárgy kivágása is, mint mondjuk egy csákány. Lehet próbálgatni az elborultabbnál elborultabb kinézeteket, és bár a játékban semmi szerepe nincs annak, mi hogy néz ki, azért így is jó azt látni, amikor az ember által „tervezett" szerszám életre kel a képernyőn.

AMIKOR SZAKAD A PAPÍR

Bár a Cardlife a maga módján egy roppant szórakoztató játék, azért sajnos hátulütői is akadnak, melyek javarészt a korai hozzáférésből adódnak. Ennek az áldatlan hatása elsősorban a különféle ellenségek modelljeinél érhető tetten. Bár nem mondom, ezek egész kreatívan néznek ki, sajnos jelenleg még hajlamosak egymáson átmenni, rosszabb esetben pedig egymásba olvadni. Ez pedig igencsak megnehezíti a dolgunkat, ha például harcolni kell, hiszen könnyen kiderülhet, hogy amit mi egy magányos farkasnak néztünk, az valójában egy fél falka, csap épp annyira egymásba olvadtak a modellek, hogy ezt nem vehettük észre, csak miután legyűrt minket az egyértelmű túlerő.

SZEREZZ BE EGY DOBOZZAL

Számomra a 16,79 eurós (nagyjából 5400 forintos) Cardlife mindenképp kellemes meglepetés. Nem hittem volna, hogy egy elsőre ilyen egyszerűnek kinéző játékba ennyi órát beleölök majd, de végül engem is beszippantott a kartonpapírból épített világ. Ráadásul külön jó hír lehet, hogy a fejlesztők szemlátomást elkötelezettek projektjük mellett, gyakorlatilag pár naponta érkeznek az újítások, vagy épp a hotfixek, ráadásul ezek jó része hiánypótló, előremutató kiegészítés. A cikk írása előtti két hétben például bekerült az egyjátékos offline mód, valamint nem sokkal ezután a bányászatot is átdolgozták a készítők, így most már jóval precízebben lehet alakítani a bányákat és a földbe vájt gödröket.

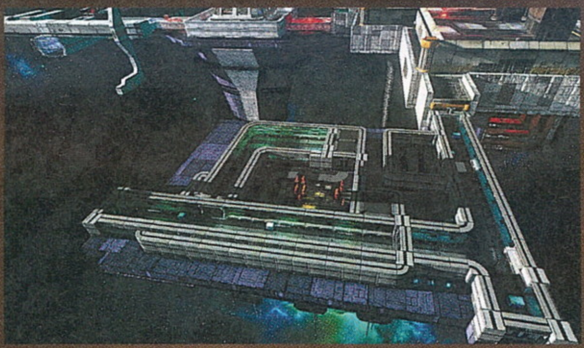
Épp ezért, ha valaki csak egy kicsit is érdeklődik az ilyen stílusú játékok iránt, annak feltétlen érdemes lehet vetnie egy pillantást a Cardlife-ra, de csak óvatosan, mert a kartonpapír vagdosása olyan hobbi, amire aztán könnyű rákapni, és nagyon nehéz abbahagyni.

Ki a fene akar túlélni, amikor szimplán szobrászkodni is lehet? Hogy mi készül? Azt még nem tudjuk, de modern művészetként biztos eladhatjuk majd.

FELTÖREKVŐ CÉG MINDENRE KÉSZ MUNKATÁRSAT KERES

EXECUTIVE ASSAULT 2

[ÍRTA ZOO_LEE] **Az RTS és FPS műfajok összeházasítása mintha a játékipar titkos vágyálma lenne, mégis kevesen kísérleteztek a megvalósításával. Rob Hesketh indie fejlesztő azonban nemcsak sikeresen megvalósította a műfajkeverést, de gőzerővel dolgozik a még combosabbnak ígérkező folytatásán is.**



Az RTS játékokban szinte a győzelemmel, az ellenfél teljes megsemmisítésével vetekedő sikerélmény, amikor felépül a bázis, elindul a termelés automatizálása, az egységek kiképzése, a kezdeti, magányos főépület köré egy kiterjedt, impozáns város bővül.

Ebben rejlik a mikromenedzsment, a tervezés szépsége – és már viszonylag korán, az első Sim City- és WarCraft-részek idejében felmerült a kérdés, hogyan fokozzák tovább ezt az érzést, jutalmazzák a felépített világban szó szerint elmélyedni vágyó játékosokat. Lehetővé tenni számukra, hogy átvegyék egy egységük felett az irányítást, és vele járhassák be (vagy védhessék meg) kis birodalmukat.

A star Citizen talán soha nem készül el, de addig is itt ez az RTS/FPS keverék, ami kiválóan vegyíti a műfajokat. Köszönjük.

Ez az ötlet pedig, bár soha nem jutott el a teljes, példaértékű megvalósításig, végigkísérte a műfajt egyfajta titkos vágyként, melynek teljesítésére időről időre történtek próbálkozások. A már-már feledésbe merült Savage-szériában például egy játékos RTS módban, míg a többiek utasításokra, feladatokra várakozó legyártott egységekként, belső nézetből szemlélhették a harcmezőt. Az egyjátékos mezőnyben is próbálkoztak olyan címek, mint a Dungeon Keeper-széria, a Rise and Fall: Civilizations at War, amelyekben ez a perspektívaváltás, egyik alattvalónk közvetlen irányítása komoly taktikai lehetőségeket is nyújtott.

A műfajvegyítés mégsem érte el a várt sikert, és úgy tűnt, legjobb esetben is csak egy kis extra szórakoztató elem marad – egészen addig, míg Executive Assault címen egy Rob Hesketh nevű fejlesztő kifejezetten erre a mechanikára felhúzott egy komplett játékot, melyben olyan sikeresen oldotta meg a kihívást, hogy jelenleg már a Steamen szinte kizárólag pozitív jelzőkkel értékelt játék még impozánsabb és látványosabb folytatásán dolgozik.

EHHEZ KEVÉS A GAZDASÁGI DIPLOMA

Az Executive Assault a koncepciót egy kellően elvont körítésbe vonta: a távoli jövőben egy hatalmas multiplanetáris cég ügynökét alakíthattuk. Az illető feladata azonban a munkahelyi partik, meetingek szervezése és ütemtervek írása helyett abból állt, hogy elfoglalta helyét a vállalat egy frissen felhúzott központjában, majd onnan egy működő gazdaságot húzott fel, illetve szükség esetén egy gyilkos robotsereg segítségével kiirtotta a rivális vállalatok hasonló ügynökeit.

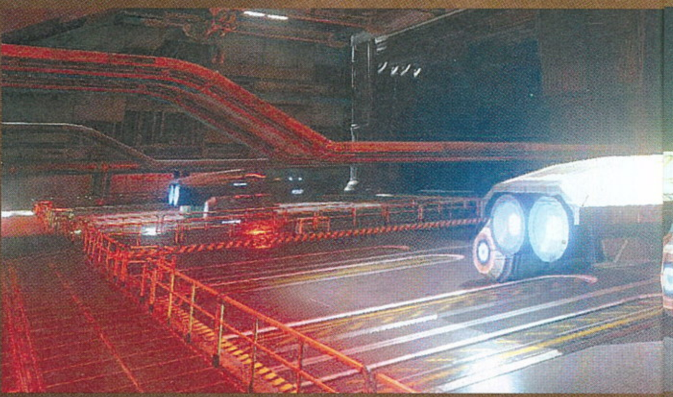
Mindezt úgy, hogy az ügynököt küldetése kezdetekor belső nézetben irányítottuk, ám amint elfoglalta helyét a központi épület számítógépe előtt, a játék hirtelen felülnézetes stratégiává váltott a megszokott menükkel, feladatokkal. Ügynökünk halála automatikus game overt jelentett, viszont bármikor felállíthattuk, hogy egy pisztollyal a kézben maga oldja meg a problémákat. Erre azonban más lehetőségünk is volt, a belső nézetet ugyanis aktiválhattuk bármelyik másik egységünknél, aki ekkor egyfajta szakaszvezetőként utasíthatta társait.

Az épületek egytől egyig bejárhatóak voltak, automata lövegeket helyezhettünk el bennük, hogy legrosszabb esetben nehezítsük a beszivárgó ellenséges ügynökök dolgát, a főépület lerombolása helyett ugyanis a győzelemhez bőven elég volt, ha néhány robot bejutott, és kiiktatta az irányító ügynököt.

Ugyan a siker az eladások számában nem mutatkozott meg olyan fényesen, mint azt a végeredmény megérdemelte volna, ám a játék a kialakult, és rendkívül elkötelezett rajongói közösségtől szinte egyhangúan pozitív értékeléseket gyűjtött be, Hesketh pedig gyakorlatilag zöld utat kapott, hogy egyszemélyes csapatként összehozhassa a folytatást.

A HATÁR A CSILLAGOS ÉG (SEM)

A második rész logikusan folytatja az etikátlan vállalatok hadakozásait, egyúttal magasabb szintre emeli a harcmezőt. Mivel az első részben is idegen bolygókért folyt a harc, logikus volt, hogy ezek a vállalatok cafeteria és szabadidős szobák



ADATOK

KIADÓ
Hesketh Studios Ltd

FEJLESZTŐ
Hesketh Studios Ltd

MŰFAJ
FPS/RTS hibrid

MEGJELENÉS
2018.10.18.

STÍLUSMINTA

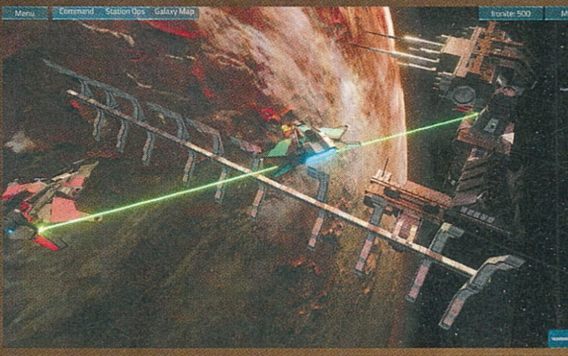
Maelstrom: The Battle for Earth Begins
2007 (CODEMASTERS)

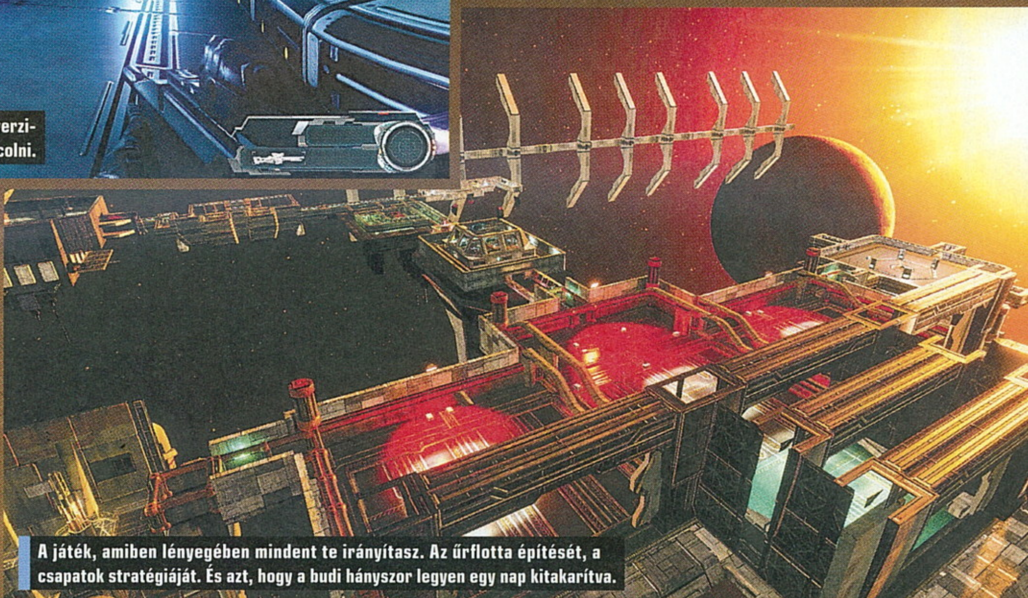
Eximius: Seize The Frontline
2018 (THEGAMEWALL STUDIOS)

Egyszemélyes hadsereg

Bármennyire hihetetlenül hangzik, hogy egyetlen fejlesztő tesz le az asztalra egy teljes értékű játékot, amely még AAA címekkel vetekedő sikert is arat, meglehetősen szép számmal akadnak példák az ehhez hasonló esetekre. Egy fejlesztő munkájaként láttak napvilágot olyan indie klasszikusok, mint a Dust, a Spelunky, a Stardew Valley, az Undertale, illetve a megkerülhetetlen kolosszus Minecraft is. De ha már stratégiáknál tartunk, nem mehetünk el szó nélkül a magyar Tarsoly Ede munkássága mellett sem, aki eleinte teljesen egyedül fejlesztette olyan, Steamen is megjelent játékait, mint a Meridian: New World, ami már a PC Guru teljes játékos felhozatalát is gazdagította.

Nem mondhatni, hogy rövid idő van hátra a játék végleges verziójáig, de már most is nagyszerű élmény stratégiázni és harcolni.



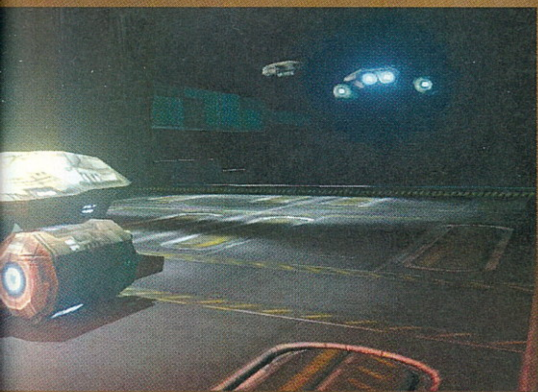


A játék, amiben lényegében mindent te irányítasz. Az űrflotta építését, a csapatok stratégiáját. És azt, hogy a budi hányszor legyen egy nap kitakarítva.

mellett rendelkeznek egy-egy combos űrflottával is – és ahogy a felszíni terjeszkedést, úgy ezek építését, menedzselését is az űrállomások közepébe ültetett, magányos, eltökélt ügynökökkel végeztetik, akik az állomások felhúzásától a flotta építéséig és a bolygóközi kereskedelem vezényléséig ellátnak minden feladatot.

Ez nem pusztán annyit jelent, hogy az űrállomásokat is belső nézetben járhatjuk be, mert a műfajvegyület gyakorlatilag kibővült az űrszimulátorokkal, az irányítást immár a hajók fölött is átvehetjük, az egyszerű cirkálóktól a bányász egységeken át a hatalmas csatahajókig – utóbbiak ráadásul még bejárható parancsnoki fedélzettel is rendelkeznek. Mindehhez párosul a körítés, a látvány és a zenei aláfestés, amik mind az első rész fényében, mind a továbbra is egy főt számláló fejlesztőcsapat kapacitásához mérten egészen döbbenetesen hatásosak már az aktuális Early Access verzióban is.

A folytatás ráadásul felvonultat egy új szerepkört is, méghozzá az Executort. Míg az egyik játékos a megszokott módon a CEO szerepében irányítgatja a termelést, az Executor egy másik játékos által irányítható vállalati terminátor, aki kizárólag belső vagy külső nézetben szemlélheti az eseményeket, azonban hatékonyságával és rátermettségével egy extra ütőkártyaként segítheti a céget a siker elérésében és ellenfelei teljes kiirtásában.



Kérdés esetén forduljon a kézikönyvhöz

Egyetlen tényező van, ami miatt mégsem biztathatok mindenkit, hogy rögvest szavazzon bizalmat az Executive Assault 2-nek: a fejlesztési idő. Az Early Access jelenlegi állapotát leginkább úgy lehet jellemezni, mint egy alfa verzió, amely már összességében játéknak nevezhető, tetten érhető benne az ambíció is, és ideig-darabig tényleg el lehet vele szórakozni.

A befejezés azonban még meglehetősen távolinak tűnik, Hesketh ráadásul a cikk írásáig nem közölt roadmapet vagy határidőket arra vonatkozóan, hogy milyen tempóban tervezi bővíteni, foltozni a játékot a végső verzió irányába. Az mindenesetre biztató, hogy jelenleg már elérhető az AI elleni Skirmish, és működik a multiplayer is. Az Early Access indulása óta egyébként sem a hivatalos fejlesztői blogon, sem a játék közösségi oldalain nem történt jelentős frissítés.
Ez bizonyos szempontból érthető, hiszen egyetlen ember dolgozik a projekten, akinek egyedül kell ellátnia a marketing és promotálás feladatait, miközben a felmerülő bugok, játékhibák, észrevételek is folyamatosan érkeznek a rajongóktól.

Viszont valamilyen konkrétumnak azért örültem volna, és sejtésem szerint a mezei érdeklődők is nagyobb eséllyel szavaznának bizalmat a projektnek, ha ezek a tervek publikusak lennének. Az információhiány ráadásul nem kizárólag a játékra vonatkozik, de magára a játékmenetre is.

Az Executive Assault 2 jelenleg nem tartalmaz tutorialt, az első néhány alkalommal így jobb híján teljesen összezavarodva próbáltam tüzet oltani és rendszeresen konzultálni a játékba épített, sajnos nem túl bőbeszédű kézikönyvvel arról, mit és hogyan kellene csinálnom. Így pedig két-három teljes káoszba fulladt próbálkozás kellett, mire nagyjából képbe kerültem a dolgokkal.

Viszont miután ez sikerült és összehoztam a termelést, működésre bírtam a diplomáciát, sorra foglaltam el a bolygókat, szabad űrállomásokat – az élmény egyszerűen fenomenális lett, és nincs rá elég szó, mennyire fantasztikus teljesítmény ez egyetlen fejlesztőtől.

Érdemes rá odafigyelni

A jelenleg 21 eurós (nagyjából 6750 forintos) Executive Assault 2 az egyik legambiciózusabb és legizgalmasabb korai hozzáférésben levő játék. Ha felkeltette az érdeklődéseteket, csak ajánlani tudom, hogy szavazzatok bizalmat neki – vagy ha a folytatásra néhány érkező frissítés megvalósulásáig még nem is, azért az első részre mindenképp vessetek egy pillantást.

CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ

AI WAR 2

[ÍRTA TENEBRA] **Ahogy a hagyományos RTS-ek, úgy az utóbbi időben az egykoron tündöklő űrstratégiák is kiszorultak a fősodorból, ám egy igen tehetséges és ambiciózus fejlesztő AI War 2 című játékában új ötletekkel próbálja felrázni a műfajt, miközben szó szerint a mesterséges intelligencia a legfőbb ellenfelünk.**

A világűr meghódításáról szóló programok a kilencvenes években és a kétezres évek elején örvendtek nagy népszerűségnek (csak néhány fontosabb cím: Imperium Galactica 2, Haegemonia, Master of Orion, X2, Sid Meier's Alpha Centauri, Galactic Civilizations). A zsánert többek között az Arcen Games alapítója és jobbára egyetlen állandó tagja, Chris Park tartja életben 10 évvel ezelőtti AI War: Fleet Command című művével, és annak Kickstarteren elindított, jelenleg korai hozzáférésű folytatásával, az AI War 2-vel.

Nem, kérem, ez itt nem egy 2001: Űrodüsszeia emlékest. Igen, a színkavalkád alapján az is lehetne, de nem az.

A SKYNET ŰRHÁBORÚT INDÍT

Az AI War 2 tulajdonképpen egy sandbox játék, mely csupán egyjátékos módban játszható (de készül a multi is). Kampány címszó alatt az iszonyúan részletes, beépített térképgenerátor segítségével létrehozott galaxis bolygóit hódítjuk meg a saját játékszabályaink szerint. Elképesztő, hogy akárhányszor próbálkozunk, két ugyanolyan bolygórendszert nem sikerül létrehozni, még a „Quick Start" nevű opcióval sem, ahol a fejlesztő által előre beállított feltételek és nehézségi szintek közül válogathatunk. Ezért minden egyes végigjátszás teljesen egyedi élmény lehet.

Persze ennek ára van, méghozzá az, hogy a végigjátszás tulajdonképpen minden alkalommal azt jelenti, hogy megpróbáljuk túlélni a gépi ellenfél támadását és a kezdeti nyersanyaghiányt, majd módszeresen elkezdjük elfoglalgatni a bolygókat, miközben technológiákat lopunk az ellenségtől, zsoldosokat bérlünk fel, vagy épp megpróbálunk egy-egy szövetséget felhajtani. És ez így megy addig, amíg a saját magunk által kiválasztott színben nem pompázik az összes bolygó a nagy csillagtérképen. Vagyis egyelőre semmilyen történet nincs az egyjátékos kampányban, még olyan szinten sem, mint mondjuk a rokon Total War-sorozatban, melyben legalább a történelmi háttérrel tisztában vagyunk. Az AI War 2-ben annyi a sztori, hogy a távoli jövőben az emberiséget sikeresen megtizedelte és a mélyűrbe száműzte a Mesterséges Intelligencia (erre utal a játék címében az AI), mely a galaxisok bolygóinak 99 %-át uralja, a maradék 1 % belőlünk, más, nem feltétlenül barátságos humanoidokból és idegen lényekből áll. A játékos feladata ezért értelemszerűen az, hogy megfordítsa a háborút.

És ennyi. A történetmesélés hiánya önmagában annyira nem is zavaró, ám míg az első részt azért kritizálták, mert átláthatatlan, túlbonyolított a kezelőfelülete, addig az AI War 2 számlájára inkább az audiovizuális megvalósítás róható fel. Persze, a 2009-es AI Warhoz képest a második epizód grafikája sokat fejlődött, ez csak az egységekre közelítéskor szembetűnő, ám az űrstratégia műfajából kifolyólag jórészt szupertotálból szemléljük amúgy pofás űrhajóinkat és a bolygók fölé épített állomásainkat. Így javarészt színes masszának látjuk egyébként mutatós, változatos hajóinkat (van itt V-szárnyú sikló, bombázó, csillagromboló, lopakodó gép és kétfajta felderítő is), és a Star Wars grandiózus űrháborúit idéző csaták is csak színes szmötyihalmazok, ha parancsokat osztogatunk (bár a játék bármikor megállítható, így nem kell kapkodni). És bocsásson meg nekem az univerzum, de Pablo Vega és Dave Sperandio az AI War 2-höz készített, amúgy szép zenéit is kilőttem egy idő után, és beraktam helyettük az általam kedvelt space ambient összeállítást a YouTube-ról, mert a bús, lassú zongoraszólók nagyon nem illettek a grandiózus űrcsatákhoz.

ADATOK

KIADÓ
Arcen Games

FEJLESZTŐ
Arcen Games

MŰFAJ
űrstratégia

MEGJELENÉS
2018.10.15.

STÍLUSMINTA

Imperium Galactica 2
1999 (DIGITAL REALITY)

AI War: Fleet Command
2009 (ARCEN GAMES)

KIRK KAPITÁNY IS ILYEN ŰRSZEKEREKRŐL ÁLMODOTT

Egyelőre a játékmenet sem annyira változatos, mint amennyire a térképgenerálás részletes. A formula nem változott az első részhez képest, csak minden a jó értelemben egyszerűsödött, így hatványozottan gyorsabb az építkezés és a fejlődés. Ám kevés az épület, még kevesebb az, aminek valóban hasznát vesszük (a hajókat gyártó dokkok és a kutatóállomások). „Mindent bele" alapon massolni, ész nélkül gyártani fogjuk az űrhajókat is, hogy aztán több száz hajóval (amúgy elképesztően nagy flottákat csapnak össze) a féregjáratokon keresztül meginduljunk a kiszemelt bolygó felé. Ott megsemmisítjük a védelmet, kiépítjük az új bázist, majd kezdődhet az egész elölről. És ez így megy a végtelenségig, ami miatt az AI War 2 nagyon gyorsan monotonná válik. Jó lenne feldobni a játékmenetet több, motiváló funkcióval és céllal.

A nyersanyagok és erőforrások közül a fém a legfontosabb, valamint a tudománypont, hiszen a fém a hajókhoz és az űrvédelemhez,

Ennyi piros pontot szívesebben láttam volna az általános iskolai füzeteimben, mint az űrben bolyongva.

míg a tudománypontok ezek továbbfejlesztéséhez szükségesek. Jelenleg tudománypontokból van igen nagy hiány, mivel az egyes bolygókon irtó kevés (általában 2000) áll rendelkezésünkre, így a programba beépített csalásokhoz kellett folyamodnom, hogy ki tudjak próbálni fejlettebb, 5-6000 pontba kerülő technológiákat is. Az energia pedig a ló másik oldala: egyszerűen nem tudunk annyi épületet és egységet gyártani, hogy kicsit is megfogyatkozzon, ezért teljesen felesleges energiatermelő objektumokat felhúzni.

Bár a fejlesztés azért fontos, de alapvetően a nyers erő dönti el az AI frakció elleni küzdelmeket. A helyezkedésnek fontos szerepe van, de nem szöszöltem sokat az egységek különböző csoportokba rendezésével, véletlenszerűen jelöltem ki nagyobb szeleteket a csapatomból, és egyik részüket az ellen hajóira, a másikat a védelmi rendszerére küldtem, és hipp-hopp, enyém lett az adott bolygó. Más, idegen frakciók hoznak némi változatosságot a küzdelmekbe. A Great Devourer például egyetlen masszív, óriáskullancsra emlékeztető csatahajót jelent, mely szó szerint mindent felemészt, ami az útjába kerül. Így, ha feltűnt a csillagtérképen, akkor inkább menekültem drága flottámmal. És a láthatatlan, lopakodó űrkalózok is okoztak meglepetéseket, az ő támadásaikat jellemzően nem jelzi előre a program a különböző, Mesterséges Intelligencia-frakciókkal szemben.

A játék különleges, újító ötlete miatt egyre nehezebb lesz elfoglalni a bolygókat. Ugyanis Chris Park bevezette az erőforrások mellett az AIP pontokat, melyek a hódítással egyenes arányban növekednek. És minél magasabb az AIP, az AI annál inkább felfigyel tevékenységünkre. A komplex, különböző logikai egységekre bontott mesterséges intelligenciának köszönhetően az ostrom alatt tartott planéta AI-parancsnokai megijednek, így elkezdik erősíteni a peremvidékeket, és a mi határbolygóinkra összpontosítanak egyre veszélyesebb, nagyobb flottákat felvonultató támadásokat. És ha mondjuk, a Great Devourer miatt elhagyjuk a még beépítetlen meghódított bolygót, akkor az AI vissza is foglalja azt, és pillanatok alatt újra lövegekkel népesíti be a planéta környékét. Vagyis a mesterséges intelligencia valóban méltó ellenfél, jól adaptálódik a különféle húzós szituációkhoz, és egy pillanatra sem hagy békét nekünk.

Early Access címként még messze áll a tökéletestől, de az AI War 2 jó úton halad affelé, hogy grandiózus űrstratégiává nője ki magát.

SZENVEDÉLYÜNK A VILÁGŰR

Az AI Warok különleges projektek, melyek egy különleges fejlesztőtől származnak. Az Arcen Gamest Chris Park alapította 2009-ben, és bár nem csak egyedül dolgozott a stúdió játékain, de kevés alkalommal voltak állandó kollégái – jelenleg is plusz 2-3 fő fejleszti rendszeresen az AI War 2-t. Park állítása szerint a magánélete is megsínylette a játékfejlesztést, bár mostanában már több szabadideje van. Chris nagy szenvedéllyel készít főleg sci-fi címeket (a körökre osztott űrstratégia, a The Last Federation és a sci-fi fantasy, A Valley Without Wind 2 is az Arcen Games munkája), melyek az AI Warokhoz hasonlóan tele vannak újító ötletekkel. Chris Park jelszava a szenvedély és a kreativitás mellett a DRM-mentesség, mivel Park a DRM-et szitokszónak tartja. És Chris nyitott a rajongók irányába, volt már példa rá, hogy a hozzáértő fanoknak nemcsak a tanácsait fogadta meg, de fejleszteni is engedte nekik az AI Warokat.

A jelenleg 16,79 eurós, nagyjából 5400 forintos AI War 2-nek tehát a címében szereplő intelligencia lehet a legjobb ütőkártyája. Ahhoz azonban, hogy Chris Park egy igazi, grandiózus űrstratégiává fejlessze a játékot, elég sokat kell bővítenie az építkezésen, és nem ártana, ha összetettebbek lennének a csaták is. Aggodalomra persze semmi ok, mert az alapok összességében azért már most is jól működnek, és tervben van ezek mellett a kistérképek bővítése (nemcsak térképenként több bolygóval, de csillagokkal is találkozhatunk hamarosan), és az említett többjátékos mód még nagyobb érv lehet amellett, hogy elvesszünk a Mesterséges Intelligencia által fenyegetett messzi-messzi galaxisban. G

PEW-PEW! ROBOTOS AKCIÓ A LÁTHATÁRON!

BLAZING CORE

KNIGHTS OF THE FUTURE

[ÍRTA BEEZ] **Az OctoBox egy picinyke indie stúdió, melynek alkotói nem félnek új ötleteket kipróbálni a már bevált recepteken belül. A Blazing Core így ötvözi a már ismertebb aréna és taktikai lövöldék alapjait, azonban túlzás volna koppintásnak kikiáltani. A kérdés csupán az, hogy mennyire működik a mix, és vajon van-e esély a sikeres fejlődésre?**

A játék úgy jellemzi magát, mint lovagi harcokkal tarkított csapatcentrikus taktikai lövöldét. Eleinte nem értettem, mitől modern lovagok ezek a mechák, aztán szép lassan kikristályosodott a dolog, miszerint a karakterek kinézete és a játékstílus indokolja a megnevezést.

MODERN LOVAGOK TITÁNBORÍTÁSSAL ÉS LÉZERFEGYVEREKKEL

Miután betöltött a játék – ha betöltött –, azonnal a hangárban találjuk magunkat, ahol szép nyugodtan át tudjuk nézni a már elérhető hat karaktert. A panel alján van még két üres hely, oda két további mecha érkezik még a későbbiekben.

Mindegyik kasztni egyedien néz ki, ami nagyon jó, hiszen csata közben is könnyen meg lehet őket különböztetni. Nem egy rakás színes fémvázat látok tötymörögni, pontosan tudom, hogy egy Cordéliával harcolok vagy Martinus lövi ki rám a rakétáit. Abszolút meglepődtem azon, hogy a fejlesztőknek sikerült ennyire eltérő kinézetet alkotni a robotokhoz, sőt még a képességek is elég könnyen megkülönböztethetők. Van néhány olyan támadás, aminek hasonló az effektje, de ehhez hozzá lehet szokni. Minden karakter elsődleges és másodlagos tüzeléssel rendelkezik, plusz négy képességgel az ultimate mellett. Ezek mind változatosak és meglepően kiegyensúlyozottak, ígéretesek – de azért így sem tökéletes a rendszer.

Fenn már emlegettem a neveket, most itt a teljes hőslista: Cordelia, Gregor, Kara, Martinus, Ventum, Warmaster. Kevésnek tűnik, de épp annyira különböznek a karakterek, hogy a játék jelenlegi állapotában ez pont elég legyen. Négy alapvető tulajdonsága van minden játszható hősnek: damage/sebzés, speed/gyorsaság, structure/felépítés, armor/pajzs. Ezekből gyorsan ki lehet matekozni, melyik mecha mire való. A magasabb pajzzsal és felépítéssel rendelkező darabok a tankok, nyelik a sebzést, de tulajdonképpen minden karakternek van valamilyen különleges passzív tulajdonsága, ilyen például Gregornak az abszolút pajzsa, mely teljesen ignorálja a beérkező elsődleges támadásokat.

Itt nem áll meg a játék, minden mechánál fel lehet fejleszteni az összes attribútumot, sőt a képességeket, az elsődleges és másodlagos tüzelést is tudjuk modifikálni. Mindezt nem kapjuk meg csak úgy ingyen, a játékbéli pénzhez – crown – meccsek után jutunk, a nyert harcok után jóval többhöz, és ha veszítünk, bizony a tapasztalaton kívül más nem lesz a jutalmunk. Hasonlóan a Heroes of the Storm rendszeréhez, a napi kihívásokat teljesítve (például nyerj 10 meccset) még több játékbéli pénzt zsebelhetünk be, amivel fejleszthetjük modern lovagjaink tulajdonságait. A modifikációknál voltak azért gondjaim, kicsit átláthatatlan még, hogyan is működik a dolog, mivel hiába költöttem el 250 koronát egy fejlesztésre, a mutatott értékek nem változtak – sebzés és gyorsaságnövelés –, és a képesség továbbfejlesztése után továbbra is ugyanazt a támadást használta a hős, mintha meg sem vettem volna az extrát. A fórumokon utánanézve mások is tapasztaltak hasonló problémákat, bizonyára a játék megjelenésére már megoldják ezt a dolgot. Hasonló gondokból pedig van még bőven. Lefagy a töltőképernyő, az utóbbi két meccsemen pedig valamelyik lézerfegyver hangja akadt be, ami nem túl kellemes. Tegyük hozzá, hogy az ilyen jellegű gondok természetesek egy korai hozzáférésű játéknál, és a Blazing Core jövőjét illetően nem is ezek adnak okot az aggodalomra.

AMINEK VÁLTOZNIA KELL, ÉS AMINEK NEM

Pályák terén mindenképpen volna még hova fejlődnie a fejlesztőcsapatnak. Sok az olyan

ADATOK

KIADÓ
OctoBox Interactive

FEJLESZTŐ
OctoBox Interactive

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2018.10.18.

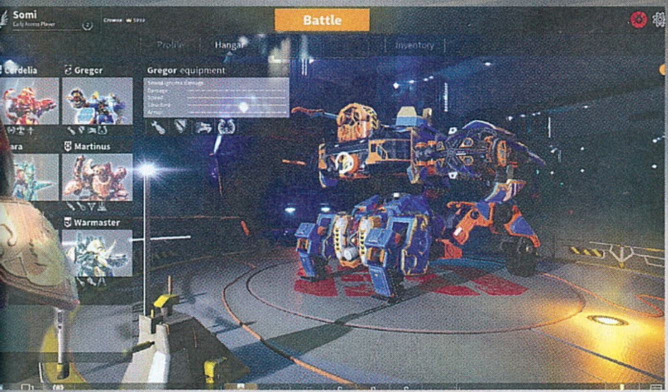
STÍLUSMINTA

Dota 2
2013 (VALVE)

Overwatch
2016 (BLIZZARD ENTERTAINMENT)

Hiánypótló játéknak nem neveznénk, de meg kell hagyni, hogy a Blazing Core-nak megvan a maga bája.

Arthur király és a Kerekasztal lovagjai másként feszítenek fémes köntösben, de stílusilag így is egy lépéssel a Transformers előtt járnak.



A maják mégis csak tudhattak valamit, ha egy robotos játékból sem lógnak ki az építményeik.

felesleges tereptárgy, amely néha fedezéknek sem jó, és mivel csigalassúsággal lehet közlekedni, kifejezetten frusztráló egy megkerülendő fémkupac vagy lézerlöveg. A mapek egyébként (jelenleg) a pontfoglalásra vannak kiélezve, (még) nincs payload vagy hybrid, ami az élményen amúgy nem ront, mivel a meccsek eléggé érdekesek és izgalmasak a már meglévő módozatban is, a jövőben pedig egyértelműen érkezik más is, szóval reméljük, addigra javítanak a fedezékek elhelyezésén, és kicsit logikusabbá teszik a pályákat.

A meccseket amúgy kétféleképpen lehet megnyerni. Az egyik verzió az, ha az összes pont a miénk, a másik pedig, hogy az időkorlát előtt minden ellenséget megölünk – ez utóbbi csak akkor lehetséges, ha egyik csapat sem tudja idő előtt megszerezni az összes bázist.

A játékban nem lehet futni/sprintelni és ugrani! Na, ez viszont már nem olyasmi, ami a későbbiekben majd bekerül, hiszen a leírt mozdulatok általában teljesen alap funkciók. Míg a képességek és taktikai játékélmény terén nem is lenne olyan rossz a Blazing Core, a mozgás ilyen jellegű korlátozásával totálisan kiölik az emberből a játékkedvet. A speed alaptulajdonságnak köszönhetően vannak gyorsabban és lassabban tötymörgő karakterek, sőt az egyik hősnek egy ugró képessége is van, de ez minden. Hihetetlen immobilisak a mechák, amitől az egész játékmenet belassul, és nem vagyok biztos benne, hogy ez bármilyen módon változni fog.

A fejlesztők beszélnek mindenféle képességváltoztatásokról és cserékről, de sehol nincs szó arról, hogy mondjuk, sprintet tegyenek a lehetőségek közé. Abban az esetben, ha kicsit gyorsítanak a karakterek sebességén, nem lesz gond, de így a lassú mechák csak még lomhábbak. Igaz, ott

Project Echo

Eredetileg Project Echo néven futott a játék, de még nagyon korai fejlesztői fázisban. 2017 októberében ment le egy több mint kétórás stream, ahol tényleg félkész állapotban volt minden, és akkoriban az eredeti elképzelés szerint még egy MMO Mech Shootert vártunk. Innen váltottak aztán a jóval könnyebben teljesíthető taktikai FPS zsánerre. A műfajváltozás pontos okát nem tudni, de az Overwatch sikerei után valószínűleg a stúdiónál is rájöttek, hogy egy mecha MMO-nak kevesebb esélye van életben maradni, mint egy viszonylag jól összerakott taktikai lövöldének.

vannak a fejlesztések, amikkel a gyorsaságot is tudjuk javítani, de összességében vajon mennyire lesz erre lehetőség, és mennyi crown kell ahhoz, hogy legalább kocogás szintű sebességgel haladjunk, és éppen csak egy kicsivel legyünk mozgékonyabbak egy lajhárnál? De tényleg, jelenleg ez a legnagyobb problémám a játékkal. Cserébe nincsenek loot boxok, avagy minden megszerezhető dolgot – fejlesztés vagy skin, crown – játékkal tudunk megnyitni, már ha ezen a későbbiekben sem változtatnak.

Emberek ellen sajnálatos módon nem tudtam játszani, pedig akkor lehetett volna igazán leméri a Blazing Core játékélményét. Hiába kerestem rendes meccset, játékost nem talált a rendszer, ilyenkor pedig botok ellen dob be és kész. Mondjuk, még így is érezhető, hogy a

program igényli a kommunikációt és a csapatjátékot, hiszen a mechák szépen kombózható képességekkel rendelkeznek. Túl sokat nem vártam a játéktól, mivel első látásra nem nagyon fogott meg, de ha valaki megszokja a lassú közlekedést, és csak a harcra koncentrál, tulajdonképpen egészen szórakoztató. Persze, emberekkel még jobb lenne, és itt futunk bele abba a problémába, hogy vajon mi lesz később, ha nem lesz elég játékos.

MEGVAN A MAGA BÁJA, CSAK EL NE KOPJON

Minden alap megvan ahhoz, hogy a Blazing Core egy bizonyos játékos réteget megfogjon. Aki szereti a robotokat és a mechákat, annak érdemes követnie, mert helyenként valóban szórakoztató, de mindenképp kell majd rendes játékosbázis, mert csak botok ellen játszva hamar meg lehet unni. Egy barátommal kettesben mentünk a csatatérre, és 3v3-ban egyértelműen érvényesült a csapatmunka.

A grafika és a dizájn egyáltalán nem rossz. Az Unreal Engine hajtja a játékot és a mechák kifejezetten jól néznek ki, de a pályák még kicsit sivárok, sőt az effektek sem olyan szépek, de a programozók ezen is folyamatosan dolgoznak, és a legutóbbi patch is finomított a grafikán és a hangokon. Mindenképp ki kell javítani a bugokat (és mozgékonyabbá tenni a hősöket), nem ártana talán egy sztori mód sem, amiről hiába kerestem információt, semmit nem találtam. A fejlesztők egyébként facebookon twitteren és discordon kommunikálnak, de ez jelenleg elég egyoldalúan működik, a kérdés az, hogy a jövőre nézve mennyire jutnak el hozzájuk a visszajelzések.

A korai hozzáférésű, jelenleg 14,99 eurós, nagyjából 4800 forintos Blazing Core ennyit lényegében megér, ugyanennyi pénzért sokkal rosszabb címek is kaphatók, amik fele ennyire sem komplexek, ezért a maga műfajában még egészen jól is elsülhet ez a történet. Persze csak akkor, ha megoldódik a most még erősen problémás játékosbázis kérdése.

POKOLI TÖRTÉNETEK

[ÍRTA WILSON] **Szerepjátékos elemekkel átitatott vadászat egy modern nagyvárosban szellemek és egyéb túlvilági lények nyomában. Ausztráliából érkezik egy hiánypótló akció-szerepjáték, ahol a Supernatural rajongói rögtön otthon érezhetik magukat – csak legyen elég türelmük hozzá...**

Tizenöt év távlatából talán már kellő magabiztossággal lehet kijelenteni, hogy ha nem is feltétlenül a legsötétebb, de mindenképp az egyik legkevésbé kreatív korszaka volt a videojátékok egy szegmensének a PlayStation 2-es konzolgeneráció, amely épp oly könnyedséggel termelt ki maradandó, úttörő klasszikusokat, mint kifogyhatatlan alapanyagot az országos bolthálózatok párszáz forintos leárazásaihoz. A végeláthatatlan sorban érkező, csapnivalóbbnál csapnivalóbb filmes és sorozatos adaptációk pár év alatt olyan minőségi mélypontot értek el, hogy mára már nem az a meglepő, ha egy is jól sikerül, hanem az, ha egyáltalán elkészül az aktuális otthoni gépekre. Pedig alapanyagból nincs hiány, hiszen a Netflix, a Hulu, az Amazon, a Showtime és az ehhez hasonló szolgáltatók és stúdiók jóvoltából sosem volt még annyi választási lehetőség és akkora változatosság, mint most. De a más műfajokba való betörés, a szitokszónak is használható transzmédia azonban az otthoni videojátékok világát hajlamos nagyon óvatosan kezelni, és inkább csak mobilon ostromolni, ott viszont kifogyhatatlan arzenállal.

ADATOK

KIADÓ
Ballistic Interactive

FEJLESZTŐ
Ballistic Interactive

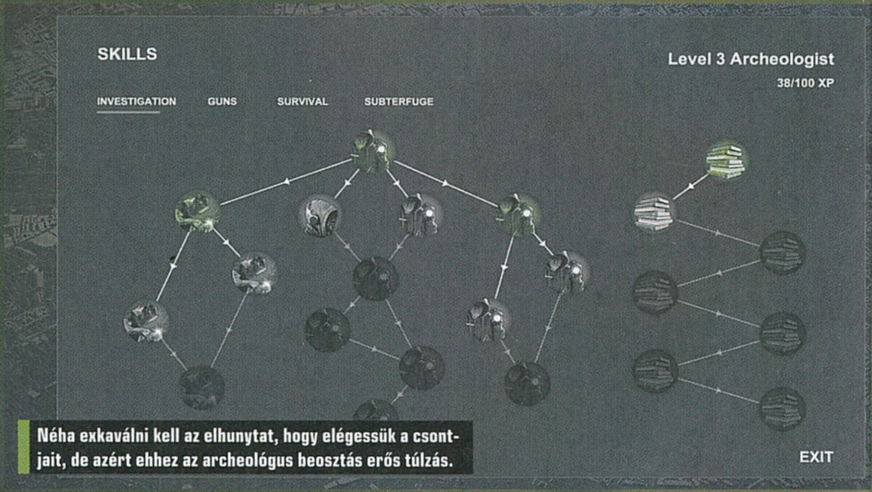
MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2018.11.09.

STÍLUSMINTA

Scratches
2006 (NUCLEOSYS)

Johnny Graves
2017 (STUPID STUPID GAMES)



Néha exkaválni kell az elhunytat, hogy elégessük a csontjait, de azért ehhez az archeológus beosztás erős túlzás.

Vannak azonban olyan franchise-ok, melyeket ott is hiába keresnénk – a 14. szezonját és 300. epizódját taposó Supernatural például pont ilyen, és ha két főszereplője lenne, vagy ha beállt volna mögé a The CW csatorna, akkor a HellSign ennek lenne a hivatalos videojáték-adaptációja.

SZELLEMVADÁSZAT

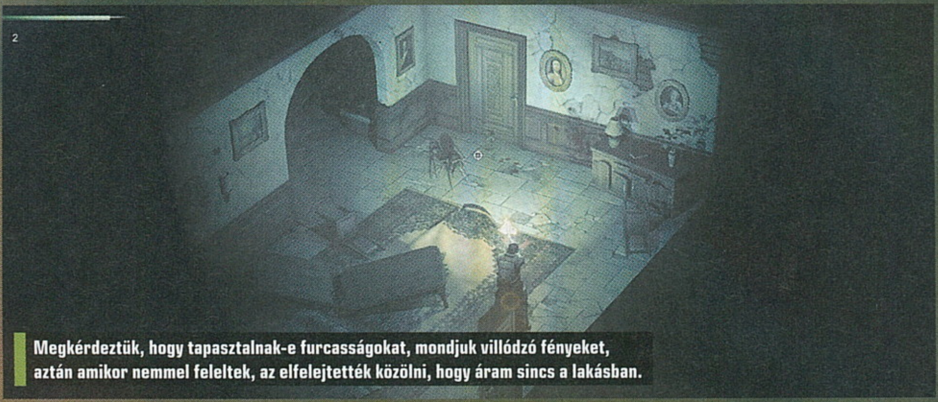
Azt ugyanis még maguk az alkotók sem tagadhatják, hogy a HellSign a lehető legtöbb dolgot emelte át a Winchester-fivérek viszontagságaiból, legalábbis az alapokat tekintve. Itt ugyan csak egy főszereplő van – akit saját magadnak kell legenerálnod –, de a feladat tulajdonképpen ugyanaz: kivonulni komorabbnál komorabb helyszínekre, nyomok után kutatni, aztán legyőzni az adott helyszín ellenfelét. Itt nem bekattant embereket, esetleg zombikat kell becserkészni, hanem a túlvilág kreatúráit, a gigantikus rovaroktól kezdve a nagyobb szörnyeken át egészen a szellemekig és a démonokig.

A becserkészés igazából szó szerint értendő, mivel a HellSignban vadászként kell boldogulni: lőfegyver helyett elsősorban a zseb- és az UV-lámpa, illetve az egyéb kiegészítők nyújtják a legnagyobb segítséget, de természetesen elég sokszor elő kell húzni a pisztolyt és a puskát is. Újoncként persze meglehetősen korlátozottak a lehetőségek, így az első pár órában csak teljesen elhagyatottnak tűnő házakat kell átnézni töviről-hegyire, nyomokat és jeleket keresve. Ehhez két eszköz van: egy EMF-detektor, amely egyfajta hideg-meleg játékként próbál elvezetni a paranormális erők által megérintett tárgyakhoz, illetve az UV-lámpa, amely vérrel és egyéb folyadékokkal lefestett írásokat fed fel.

Habár a helyszínek minden esetben véletlenszerűen generálódnak, egy teljesen limitált elempalettából épülnek fel, így az elhagyatott házak nemcsak hogy ugyanúgy néznek ki – csak máshol van a bejárat, és a folyosók elhelyezkedése –, de sajnos minden alkalommal, lépésről lépésre ugyanazt is kell bennük csinálni. Vagyis megérkezünk a tárgyakkal, kiegészítőkkel, lőszerrel, fegyverekkel csurig tölthető teherautóval, belépünk az ajtón, előkapjuk az EMF-detektort és az UV-lámpát, és megpróbáljuk összeszedni az előre meghatározott számú nyomot és jelet. Ezek mindig egy könyv,

> **A HellSign foghíjasan emeli át a játékvilágba, amit az Odaátban a tévéképernyőn láthattunk.**

egy bútor vagy egy holttest közvetlen közelében találhatók, és rájuk bukkanva tárgyként kerülnek be az inventoryba: mondjuk, egy Ouija-táblaként vagy egy megtépázott babaként. Itt ugyanis nincsen igazi körítés az egyes missziókhoz, azaz nevesített szereplők sem várnak, sőt felderítésre váró szálak sem – vagyis lényegében nincs narratíva, csak egyfajta hidden objectes keresgélés.



Megkérdeztük, hogy tapasztalnak-e furcsaságokat, mondjuk villódzó fényeket, aztán amikor nemmel feleltek, az elfelejtették közölni, hogy áram sincs a lakásban.

HALLOWEEN

Emiatt a HellSign borzasztóan monotonná és unalmassá tud válni, és nem szól másról, mint a grindelésről, mert pénzt csak és kizárólag az ilyen és ehhez hasonló „küldetésekkel", azaz 100%-os grindeléssel lehet farmolni. Márpedig ebben a világban minden baromira drága, a golyóktól kezdve a fegyvereken át egészen a sikeres teljesítéshez elengedhetetlenül szükséges extra felszerelésig. Hiába van ugyanis egy minimális arzenálunk az induláskor, az egy szál pisztoly, az EMF-detektor és az UV-lámpa egyszerűen nem elég ahhoz, hogy rendesen be tudjuk fejezni a küldetést, mert sokkal több minden kell a feladatok teljesítéséhez. Így sokáig igazából csak abból áll az egész, hogy megpróbálunk összekaparni pár nyomot és jelet, és még azelőtt távozni, hogy megölnének, gyorsan túladva a kereskedőknél a megszerzett javakon, ötven vagy száz dollárral bővítve vagyonunkat.

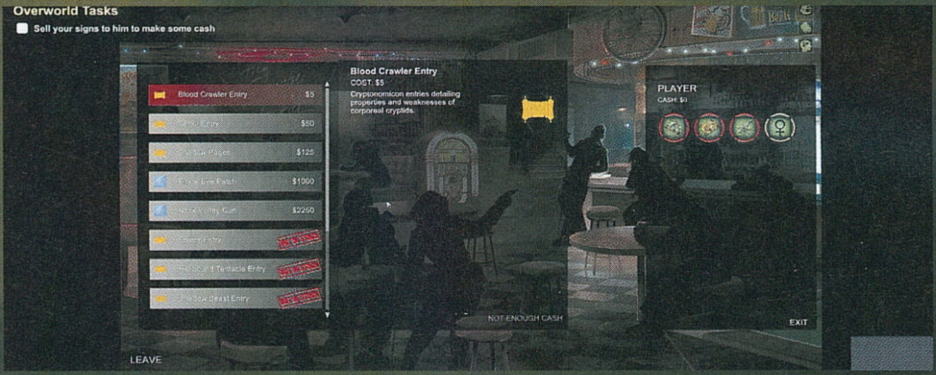
Ez viszont általában nem szokott olyan könnyedén összejönni, a HellSign ugyanis sokszor elképesztően nehéz, ami önmagában még nem lenne baj, csakhogy ez leginkább frusztrációban mutatkozik meg, miután sokadik alkalommal torkoll idő előtti halálba a legtöbb misszió. Az ok? A legnagyobb jóindulattal kidolgozatlannak nevezhető, de igazából teljesen csapnivaló harcrendszer. A valós időben zajló összecsapások során lőfegyverekkel kell boldogulni, csakhogy nincs befogás, nincs időlassítás, vagy bármi egyéb segítség, ami csak és kizárólag azért komoly negatívum, mert az egérrel való manuális célzáshoz egész egyszerűen nem passzol a külső nézetes perspektíva, a szűk folyosókra és apró szobákra szabdalt pályadizájn, valamint az irreálisan gyorsan mozgó ellenfelek egyvelege. Habár a pókok, csúszómászók és a hozzájuk hasonló lények 2-3 lövéssel könnyedén megfektethetők, de sikeres találatot bevinni egyáltalán nem egyszerű: a golyók gyorsan esnek és pontatlanok, a tár apró, az ellenfelek által bevitt sebzés hatalmas, a gyógyítás csigalassú és korlátozott, az oldalra vetődés pedig csak arra jó, hogy egy támadást kikerüljünk, de jobb helyzetbe ez sem hoz. Pedig lehetne honnan ötletet meríteni, twin stick shooterből, izometrikus nézetből prezentált akciójátékból nem egy jelent meg az elmúlt 10-15 évben, és nem kerülne sokba sokkal felhasználóbarátabbá tenni a rendszert, amely sok szenvedés, újrapróbálkozás árán valóban megszokható, és ha sikerül megtanulni az ellenfelek ritmusát, akkor idővel még kicsit akár szórakoztató is, de egész biztos, hogy még lenne vele munka.

BÜFI, A VÁMPÍRVADÁSZ

Javításra, fejlesztésre viszont nemcsak itt szorul a HellSign, de az írás terén is. Karakterből és párbeszédből meglehetősen sok van, de a figurák eléggé sablonosak. Az összes iszonyatosan sokat káromkodik, méghozzá teljesen feleslegesen: szinte mindegyikük úgy beszél, mint egy beképzelt 18 éves, így valami félelmetesen erőltetettek a dialógusok, és kitaszítanak az amúgy is kissé lélektelen, jellegtelen tucatvilágból, aminek elvileg van egyfajta, a hetvenes évekig visszanyúló háttértörténete, de ez csak nagyon kevés alkalommal kerül elő.

A szörnyvadászatnak van viszont egy olyan része, ahol nem érheti szó a ház elejét, és ahol egyértelművé válik, hogy a HellSign mélyén egy remek játékötlet lapul – ez az a nyomrendszer, amely egy vaskos könyvet használ. Ide kell bepattintani a megszerzett jeleket és nyomokat, és kitalálni, hogy mivel állunk szemben: a szimbólumok azonosításával, a folyadékok kémiai elemzésével, a szörnyek viselkedési jellemzőinek felkutatásával kell kitalálni, hogy az adott küldetésben kit is kell elintézni, és ha sikerül erre rájönni, szintén ez a lexikon ad ötletet arra, hogy az adott lény ellen milyen arzenállal érdemes nekiindulni. Van, aki a fényére érzékeny, más egy bizonyos típusú fémet utál, néha pedig a túlvilágról kell segítséget kérni.

A 12,49 eurós, nagyjából 4000 forintos HellSign így a jelenlegi formájában csak egy nagyon jó ötlettel rendelkező, de még kissé kidolgozatlan, emellett túlságosan frusztráló játék, amihez foghatót ugyan keresve sem találni a piacon, de a fejlesztésből hátralevő minimum egy év alatt dől el, hogy sikerül-e ebből egy szórakoztató szörnyvadászatot faragni. G



JÖVŐRE FOLYTATÓDIK

A HellSign első publikus változata nem a semmiből került elő: az alig kétfős ausztrál csapat a tagok állítása szerint már három évet ölt a fejlesztésbe, de addig nem akartak a publikum elé állni, míg teljes egészében nem készültek el az alapok. Az alfába ezért több került, a jelenleg majdnem 13 euróért kínált változat a teljes első fejezetet magában foglalja, és a „végleges" változatig hátralevő egy év alatt készül el a történetet lezáró másik két felvonás. Nem árt viszont sietni a vásárlással, mivel minden fejezet kiadását követően emelkedik az ár, a tartalmi növekedéssel arányosan, így aki a legolcsóbban akar beruházni a paranormális nyomozásba, jobb, ha már most lecsap rá.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Itt a tél, az év végi játékcunaminak lassan vége, de az utolsó hónapokban és 2019-ben is durvábbnál durvább címekkel sikerült és sikerül majd ellátni a játékosokat. Ennek megfelelően továbbra is új előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket is mellékeljük.

A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

PC GURU ELŐFIZETÉS + RED DEAD REDEMPTION 2 (PLAYSTATION 4, XBOX ONE)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS (6 lapszám): **24 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 lapszám): **32 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + FALLOUT 76 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS (6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + FARMING SIMULATOR 19 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS (6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 lapszám): **20 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + JUST CAUSE 4 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS (6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 lapszám): **30 990 FT**

Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + BATTLEFIELD 5 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + ANTHEM (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + COUGAR VANTAR FEKETE USB MAGYAR BILLENTYŰZET

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **17 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **24 990 FT**

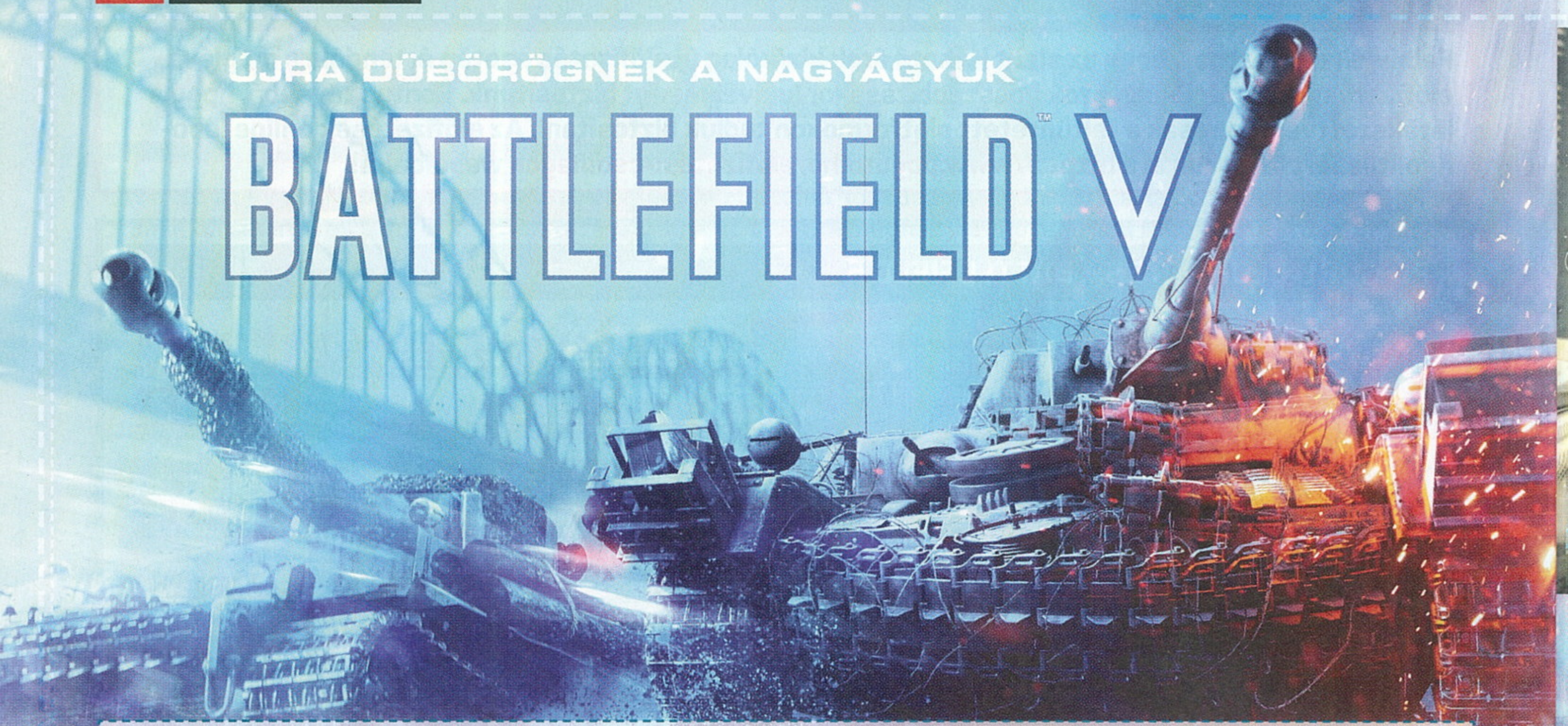
PC GURU ELŐFIZETÉS + COUGAR MINOS X2 OPTIKAI EGÉR

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS
(3 lapszám): **9 490 FT**

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.



ÚJRA DÜBÖRÖGNEK A NAGYÁGYÚK

BATTLEFIELD V

[ÍRTA **CHRIS**] **Május végén, amikor bejelentették a Battlefield-széria legújabb részét, a játékostársadalom egy emberként követelt vért, s kívánta az EA, a Dice és még ki tudja, melyik cég dolgozóinak halálát. Most, hogy végre kezünk közt tudhatjuk a Battlefield 5-öt, nyugodtan eltehetjük a kaszákat és a fáklyákat, ugyanis a játék kifejezetten jól sikerült – bár tény, hogy nem ártott volna odébb tolni a megjelenését.**

Az biztos, hogy ha mostanában kéne pályát választanom, nem mennék játékfejlesztőnek. Nemcsak azért, mert iszonyú stresszes meló lehet az utolsó pillanatban is megfeszítve dolgozni, hogy kész legyen az adott termék, de azért is, mert a játékosok árgus szemmel figyelik minden mozdulatunkat, és akár a halálos fenyegetésig is elmennek, ha valami nem úgy alakul, ahogy azt ők megálmodták. Nagyon nehéz kitalálni, hogy mit is akarnak a gamerek, ráadásul bármilyen változást, bármilyen javítást emberiség elleni bűntettként aposztrofálhatnak. Szóval nem, köszönöm, inkább maradok a nyugalmas másik oldalon, fáklyával és vasvillával a kezemben. Egyébként különösen rossz lehet az EA-nél dolgozni, ahol ezt a külső fenyegetést és nyomást már a részvényeken is érezni lehet, ami nem csoda, hiszen a kiadóóriás emberei évek óta rosszabbnál rosszabb döntéseket hoznak, és mindig a saját érdekeiket teszik a játékosok elé. De ennek most vége. Remélhetőleg örökre.

SZTORIZGATUNK, SZTORIZGATUNK?

A Battlefield-sorozat az EA egyik, vagy talán a legnagyobb húzócíme lett mára. Nem csoda hát, hogy az előző részek sikertelensége és a Battlefront 2-vel elkövetett fiaskó után a játékosok valami olyat vártak, amitől visszaáll minden a rendes kerékvágásba. A legújabb rész, a Battlefield 5 lett ez a kiszemelt a szériában, aminek videóelőzetese nemhogy csillapította volna a kedélyeket, de olajat is öntött a tűzre, ugyanis a túltolt polkorrektség sokaknál alaposan kicsapta a biztosítékot. De én ennek ellenére bíztam a játékban. Egyetlen trailer alapján nem szabad következtetést levonni – mondtam magamban –, és végül igazam is lett. A lényeg ugyanis ezúttal is a helyén van, és lehet akármilyen szájhúzások közepette olvasni ezeket a sorokat: ma már nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Battlefield 5 a széria egyik legjobb darabja lett.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Dice

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2018.11.20.

ÁR
Originről 60 euró, nagyjából 19 300 forint, PS Store-ból 20 990 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-6600 3,5 GHz CPU, 8 GB RAM, Nvidia GTX 1050 VGA, 50 GB HDD.

Az idei Call of Dutyval ellentétben a Battlefield 5 tartalmaz egyszemélyes kampányt, amit a Battlefield 1-hez hasonlóan ezúttal is úgynevezett War Storyk keretein belül tolhatunk végig. Három ilyen történetet ismerhetünk meg, melyek a második világháború egy-egy ismeretlenebb eseményét dolgozzák fel. Bár a készítők igyekeztek ezekben a küldetésekben a drámát és az izgalmat csúcson tartani, azért érezhetően az akción van a hangsúly, ugyanis több száz német katonát fogunk puskavégre kapni, mire végzünk a történetekkel. Játszhatunk Norvégiában egy női főszereplő történetét megismerve, ellátogathatunk a francia frontra, valamint szabotázs akciókat hajthatunk

Spottoljatok, spottoljatok már! Megőrülök, hogy mindegyik csak megy ész nélkül előre meghalni, de a feladatát egyik sem végzi.

Megéri a Premium?

A helyzet az, hogy már nem kell válaszolnom arra a kérdésre, hogy megéri-e a Premium, ugyanis a Battlefield 5 elhagyta ezt a szolgáltatást, és minden jövőbeni tartalmat ingyen fog biztosítani a játékosoknak. Ezt a Tides of War nevű modulon keresztül teszi, ahova új pályák, új küldetések, festések és ruhák érkezhetnek majd közel egy éven át, ami rendkívül kellemes húzás a készítőktől. A dolognak egyetlen szépséghibája van, amiről ugye senki sem beszélt, hogy cserébe kevesebb új térkép lesz elérhető, így örülhetünk, ha negyedévente kapunk egy-egy új pályát a szokásos 4-5 helyett. És vajon mikor érkeznek a felújított pályák, például a Wake Island?

végre Észak-Afrikában, melyek leginkább arra jók, hogy megismerjük az irányítást, a fegyvereket, illetve megcsodáljuk és meglássuk, milyen döbbenetes látványra képes a Frostbite motor legújabb verziója. Közel 1 órás küldetésekről van szó, már amennyiben nem fekszünk neki a titkos cuccok keresgélésének, amelyek jutalma egyébként egy egyedi kés, amit aztán a multiplayerben is használhatunk. A kampány érdekessége, hogy a negyedik küldetés még nem volt elérhető a teszt írásának pillanatában, ezt (és még sok más egyebet) csak december elején vagy közepén aktiválják számunkra. Szóval a szóló játékmód ezúttal is a szokásos minőségi munka, de igazából nem sok emlékezetes pillanatot rejt magában. A történetek hősiességről és bajtársiasságról szólnak, ami ugyan tényleg megható és érzelmileg túlfűtött, de nem igazán hagynak mély nyomot a játékosban, ami talán annak köszönhető, hogy a legtöbb időnket lövöldözéssel fogjuk tölteni. Sebaj, a lényeg ezúttal sem itt, hanem a...

MULTIPLAYERBEN KERESENDŐ!

Akárki akármit mond, a 2002 óta megjelent összes Battlefield-játéknak igazán jól felépített multija volt. Oké, akadtak mélypontok, mint mondjuk, a Hardline esetében, ahol voltak szerverek, melyeken körbe-körbe autóztak a játékosok, hogy pontot farmoljanak, de az újdonságok egyre csak szaporodtak a szériában, végül pedig elkészült egy kiforrott, remek alap. Erre az alapra építkezik most a Battlefield 5 is, ami igyekszik minden olyan elemet meghagyni a multiban, aminek sikere töretlen volt az elmúlt évek során, közben pedig kibővíti azokat további lehetőségekkel. A leírtakat most mind újra megkapjuk, ráadásul visszatérünk a sorozat legelső darabját ihlető második világháborúba, tehát minden adott ahhoz, hogy egy remek háborús hangulatú csatározásban legyen részünk. A játékmódok közül ezúttal is a Conquest tűnik a legnépszerűbbnek, de újdonságként bemutatkozik a Grand Operations is (a Battlefield 1-ben Operations volt), ami a Conquestet, a Breakthrought és a Frontlinest keveri egy több fázisú csatában. Ezek mellett

Végre megtörtént, amire mindenki évek óta várt: a sorozat visszatért a második világháborúhoz, erre a játékosok meg besértődtek.

Az egyik ilyen alappillér a 64 fős csatározás, aminek köszönhetően remek, háborús hangulatú játékélményt kapunk. Ehhez persze szükség van óriási pályákra is, amelyeket minden részben megkaptunk és imádtunk. Emellé érkeznek még ugye a járművek, melyek elengedhetetlenek, ugyanis ezeknek hála repülőgépekkel és harckocsikkal is csatába vonulhatunk, ezzel teremtve meg a tökéletes háborús élményt. Ezeket a főbb elemeket bővíti ki a jól ismert Destruction modul, ami a rombolható környezetért felelős, valamint hab a tortán a kasztokat használó harcrendszer, aminek hála szanitécként, támogatóként, felderítőként vagy egyszerű bakaként indulhatunk csatába. Ezek egyvelege egy rendkívül hangulatos multiplayer módot alkot, amit mindezidáig egyetlen játék sem tudott megismételni vagy felülmúlni.

kipróbálhatjuk reflexeinket hagyományos TDM-ben is, tehát lehetőségünk van kisebb, gyalogsági harcokba is csatlakozni, ha nincs kedvünk ahhoz, hogy tankokkal vagy repülőgépekkel is megküzdjünk. A csaták helyszíneiről, azaz a pályákról ezúttal is csak pozitívan lehet nyilatkozni. Igazából kár is leírni még egyszer ugyanezt, ugyanis eddig minden megjelent DLC és alapjáték kapcsán megjegyeztem, hogy pályatervezés szempontjából a Dice-nál nem tudnak hibázni. A Battlefield 5 talán legjobb térképe a Twisted Steel című map, aminek közepét egy lerombolt acélhíd szeli át, de tényleg nagyon nehéz kiemelni bármelyiket is, annyira jó mindegyik.

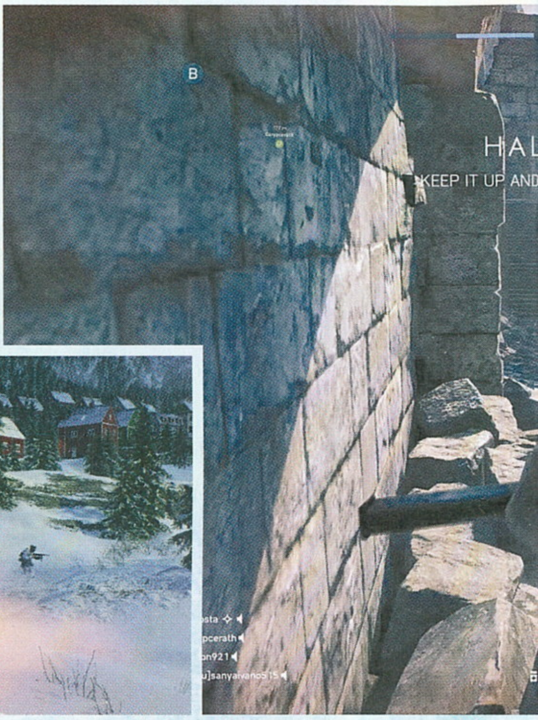
SOK KICSI UPGRADE

Tehát a pályák nagyszerűek, viszont változás is akad bőven, melyek a veteránok számára lehetnek

A különböző politikai oldalak évszázadok óta harcolnak egymással, mára már szerencsére inkább szavakkal, nem fegyverekkel.

Szeretnéd kipróbálni a BF5-öt?

Bár a demók és a próbaverziók ideje lejárt, az Origin Access segítségével lehetőségünk adódhat rengeteg játékot kipróbálni vagy beszerezni, amit az EA rendszere kínál. Az Access egy fizetős szolgáltatás, havi 5 euró (közel 1500 forint) összegért hozzáférhetünk a Battlefield 5 próbaváltozatához is, amit 10 órán keresztül nyüstölhetünk. Ezenfelül létezik egy Origin Access Premier szolgáltatás is, ami már háromszor ennyibe kerül, cserébe viszont mindent megkapunk teljes verzióként, kezdve a FIFA 19-től a Battelfieldekig. Szóval, ha kíváncsi vagy, hogy futna-e a gépeden, vagy egyáltalán tetszik-e a játék, 5 euróért tehetsz egy próbát. Csak ne felejtsd el lemondani a szolgáltatást, ha már nincs rá szükséged!



sokatmondók. Az egyik legfontosabb dolog talán az, hogy sokkal nagyobb hangsúlyt kell fektetni a csapatjátékba, ugyanis – bár ezúttal is négyfős szakaszokban kell játszani, viszont – a szakasztagok feléleszthetik egymást, ami új dimenziókat nyit a játékban. A szanitéc szerepe is megmaradt, azzal a különbséggel, hogy ő a csapat bármely tagját felszedheti, valamint sokkal gyorsabban végez a művelettel, ami számos esetben jelenthet előnyt. Jó hír, hogy újra oda lövünk, ahova célzunk, tehát búcsút inthetünk a Battlefield 1-es gunplaynek. Emiatt kicsit szomorú vagyok, ugyanis azt épp csak megtanultam használni, de aztán pár óra játék után rájöttem, hogy mennyire hiányzott is az eredeti rendszer. Újdonságként bemutatkoznak a bevethető szakaszvezetői bónuszok, amelyek hasonlóan működnek, mint a Call of Duty Score Streakjei, tehát minél több pontot kapunk szakaszvezetőként,

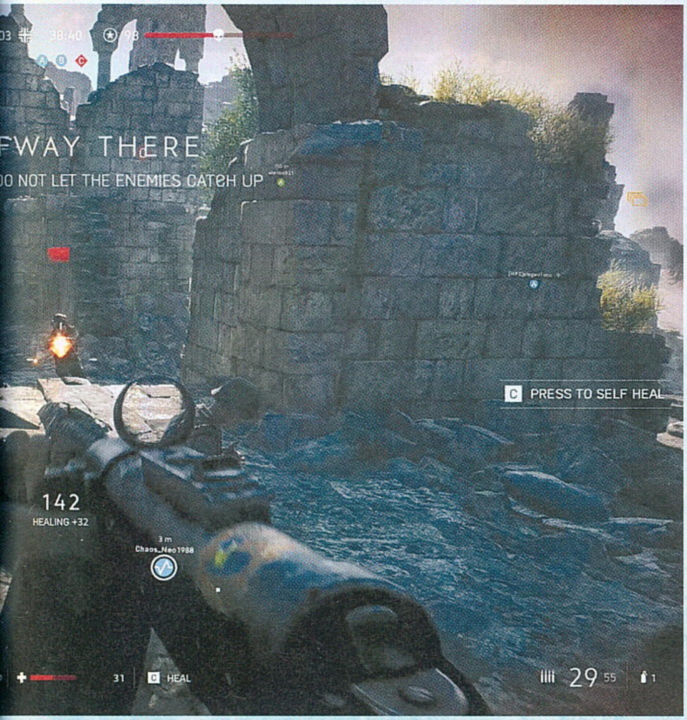
annál erősebb extrákat hívhatunk be, mint amilyen a V-1 szárnyas bomba, ami a becsapódás helyén százméteres sugárban letarol mindent és mindenkit.

Aztán változott a lőszerkészletünk mennyisége, ami miatt nagyon meg kell fontolni, hogy kire és mikor lövünk – ez az úgynevezett Attrition rendszer. Ez annyit tesz, hogy kénytelenek vagyunk folyamatosan mozogni és lőszert szerezni, amit újratöltő állomásokon vételezhetünk, vagy a leölt ellenfeleinktől zsákmányolhatunk. Ugyanez igaz a harckocsik és a repülőgépek esetében, amik véges számú lőszerrel, bombával és gránáttal rendelkeznek, ezért ha kifogynak, az újratöltéshez visszavonulót kell fújni. Sokak számára kicsit nehezen emészthető ez a dolog, de mindez azt szolgálja, hogy mondjuk, a hegytetőre senki se kempelje be magát egy tankkal, szóval összeségében egy nagyszerű újításról van szó.

Emellé érkezett a Fortification, azaz az építkezés lehetősége. A rombolás mellett most már építeni is tudunk, ami annyit tesz, hogy adott helyeken (ilyenből nagyon sok van minden pályán) homokzsákfalakat, tankcsapdákat vagy szögesdrótakadályokat emelhetünk. Sőt, akár egy lerombolt hidat is újraépíthetünk, illetve egyes ellenőrzőpontokon járműszületést és javítást biztosító állomásokat is felhúzhatunk. Az építésért is ugyanúgy pontot kapunk, mint minden másért a játékban, legyen szó akár gyógyításról, lőszerkészlet-utánpótlásáról, vagy ha lelövünk valakit, szóval egyáltalán nem szükséges az, hogy villámreflexekkel rendelkező profik legyünk, hogy sikerélményünk legyen a hadszíntéren.

A BF5 valami képrázatosan néz ki, ráadásul a játékmenet is az eddigi legjobb. A képekről nem is jön át igazán a hangulata.

Apropó pontrendszer! Játék közben karaktereink, profilunk, fegyvereink és járműveink is külön-külön fejlődnek, így minden egyes területen újdonságokat nyithatunk meg számunkra. Ahogy nő a profilszintünk, úgy nyitunk meg új járműveket, ha pedig fejlődik egy adott karakterünk szintje, úgy oldhatunk fel számára új fegyvereket. Ráadásul ezek a fegyverek is egyenként fejleszthetők, ezáltal pedig aktiválhatjuk azokon perkőket, amelyekkel tovább finomíthatjuk a statisztikájukat. Ilyen például az, hogy pontosabban célozhatunk futás közben, járművek esetében pedig jobb védelmet rakhatunk a lánctalpak köré, vagy akár gyalogsági aknákat akaszthatunk az oldalukra. Visszatért tehát a mélyebb fejlődési rendszer, ezenkívül pedig különösen jó hír, hogy karaktereinket is egyenként testre szabhatjuk, arcfestéktől kezdve a játékosmodellen át egészen az öltözetükig mindent beállíthatunk. Igen, akár női karaktert is



Igen, ismét itt vannak mindenki kedvencei, a tankos küldetések. Ne várjatok, pattanjatok a kasztniba, imádni fogjátok!

készíthetünk, kár hőbörögni ezen, ugyanis minden opcionális, tehát mi szabjuk meg, kinek a bőrébe akarunk bújni.

A BELSŐ ELLENSÉG

Viszont nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy a Battlefield 5 bizony alaposan megkurtítva érkezett meg novemberben. A negyedik egyjátékos kampányküldetés például nincs benne a játékban, méghozzá pont az, aminél elsőként a szériában német oldalon is harcolhatnánk. Sehol sincs még a beígért kooperatív játékmód, a Combined Arms, de még az olyan apróságnak tűnő elem se került be, mint a gyakorló lőtér, ahol minden fegyvert és járművet kipróbálhatunk. Coming soon felirat fogad a járműfestések menüben is, valamint később érkezik a Battlefield V legnagyobb királyságának számító Tides of War, ami lényegében tartalommal tölti fel később a játékot. Oh, majd' elfelejtettem megemlíteni, hogy a Battlefield 5 Premium elnevezésű csomag nélkül került forgalomba, tehát fizetős tartalmak nem lesznek hozzá a jövőben, legfeljebb kozmetikai cuccok, avagy minden újdonságot ingyen kapunk a Tides of War nevű eseménysorozat során. Az első ilyen például egy hatalmas, járművekkel teletömött pálya lesz, ami még idén érkezik.

És akkor most kanyarodjunk kicsit vissza a játék ekézéséhez, ugyanis tavaszig még várni kell a Firestorm névre keresztelt battle royale játékmódra is, aminek hiánya mondjuk, nem annyira fáj, tekintve, jelenleg is komoly technikai optimalizálás kell még a játékba ahhoz, hogy esetenként ne csapjon át minden lag-fesztiválba – egy ilyen játékmód viszont megzabálná a gépünket. A bugok tekintetében viszonylag tűrhető állapotokról beszélhetünk, közel sem olyan vészes a helyzet, mint amilyen a Battlefield 4 esetében volt megjelenéskor, de természetesen akad pár bosszantó hiba, amiken egyesek fennakadhatnak. Például gyakran eltűnik a szálkereszt a járművek célzórendszeréből, ha a menükben kattintgatunk, akkor előfordulhat, hogy nem tudunk újraszületni, valamint könnyen megeshet, hogy a kulcsfontosságú robbanószerek a pálya alá kerülnek, így nem lehet felvenni azokat. De mire ezeket a sorokat olvassátok, reméhetőleg ezeknek a hibáknak már csak hűlt helyük marad, szóval bugok tekintetében sosem szabad szigorúnak lennünk, ugyanis azokat könnyű kigyomlálni.

Tehát mindent egybevetve a Battlefield 5 tényleg remek játék, a sok apró újdonság szinte tökéletesre csiszolta mindazt, amit eddig is imádtunk a szériában. Ne engedjetek az előítéleteiteknek, ne adjatok a gyűlölködő kommentelők szavára – ezt a játékot ki kell próbálni ahhoz, hogy megtudd, nem volt igazuk a nyávogóknak! Tény, hogy az EA, vagy a Dice mostanában nem vette túl jól az akadályokat, viszont most már látszik, hogy igyekeznek, és ez jó. A Titanfall 2 és a Battlefield 5 is jó példa arra, hogyan kell jó játékot készíteni, amit nem tömnek tele fizetős tartalmakkal, mégis működnek és élvezetesek. Most már tényleg csak az kéne, hogy a konkurencia is rátérjen erre az útra.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

A Battlefield 5 a sorozat egyik legjobb darabja lett, ami egyaránt merít az elődöktől és olyan újdonságokat is hoz magával, melyek igazán jól működnek.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **87%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

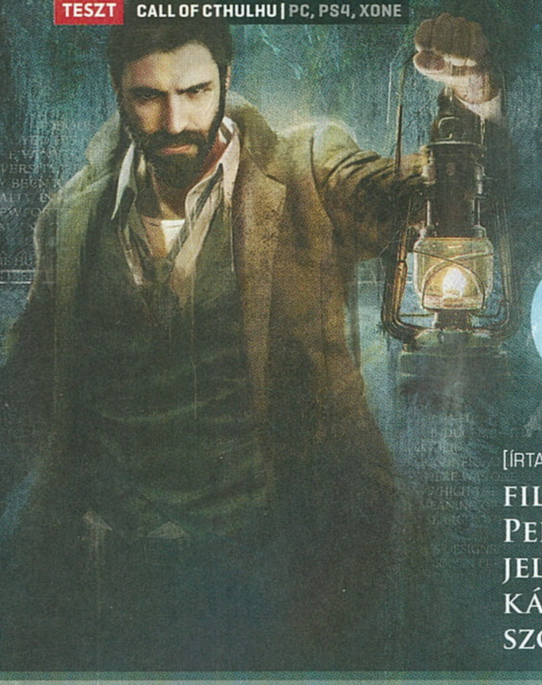
PRO

Ezúttal is szuperlátványos és hangulatos akciójátékot kaptunk, aminek többszereplős módját nagyon nehéz letenni. És nincs Premium!

KONTRA

Induláskor kevés volt a tartalom, és akad pár technikai probléma is.

85%



HA HÍV, NE VEDD FEL!

CALL of CTHULHU

[IRTA BÜJTI] LOVECRAFT TÖRTÉNETEI ALAPJÁN KEVÉS JÓ HORRORFILM, SŐT MÉG KEVESEBB MINŐSÉGI VIDEOJÁTÉK KÉSZÜLT. PEDIG A MINŐSÉGI KIINDULÓPONT ADOTT, HISZEN AZ ÍRÓRA JELLEMZŐ MENTALITÁS, MISZERINT ATTÓL FÉLÜNK LEGINKÁBB, AMIT NEM LÁTUNK, PONT A VIRTUÁLIS, INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS TERÉN JELENT NAGYSZERŰ LEHETŐSÉGEKET.

Jómagam egyébként még tanuló voltam a kilencvenes évek elején, amikor lezajlott első komolyabb találkozásom a kozmikus horror mesterével. A Valhalla Páholy kötete az alábbi sorral hívogatott: „Stephen King nagy elődjének remeke", és mivel ki voltam éhezve a minőségi horrorirodalomra, King bácsit pedig már jól ismertem, természetesen gondolkodás nélkül vetettem rá magam a novellákkal teli könyvre.
A '20-as és '30-as évekből származó történetek végül egy tartós, maradandó szerelemhez vezettek, ezért nem csoda, hogy később nemcsak begyűjtöttem Lovecraft különböző, itthon megjelent köteteit, de a témához kapcsolódó filmeket is megnéztem. Vadásztam a sajátos univerzumban elhelyezett játékokra, otthonom tisztaságát egy Necronomiconnal szennyeztem be (a mítosz alapjául szolgáló sötét „biblia", amit a mitológia szerint az őrült arab, Abdul Alhazred alkotott, de kevésbé izgalmas információk alapján szintén Lovecraft fantáziájának szülötte), sőt magam is írtam néhány olyan rémtörténetet, ami egyfajta tisztelgésnek bizonyult az úriember munkássága kapcsán.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Cyanide Studio

MŰFAJ
kaland, horror

INFO

MEGJELENÉS
2018.10.30.

ÁR
Steamen 45 euró, nagyjából 14 500 forint, konzolra 17 990 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel i5-3450 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660VGA, 13 GB HDD, 8GB HDD.

Szóval nem ismeretlen a téma, imádom is, csak éppen sok volt a csalódás. Ja, ez tényleg szerelem, most már egyértelmű. Videojátékok terén kevés nyűgözött le, ráadásul a francia Cyanide sem az a stúdió, amely minőségi produktumokkal látja el a piacot, emellett volt bennem némi tartózkodás azután, hogy a Focus Home és az ukrán Frogwares közötti kenyértörés miatt Sherlock pártfogói végül máshova mentek befe-
ennek hála egyre csak fogyatkoznak. Míg egy napon rejtélyes úriember látogatja meg, aki lánya ügyében kéri a detektív segítségét: Sarah családjával együtt meghalt egy tűzesetben, azonban a sötét titkokkal teli történet egyáltalán nem tűnik lezártnak, miután az apa egy ijesztő festményt kapott a szigetről, ahol gyermeke élt. Pierce bőrébe bújva itt már választás előtt áll a játékos, hiszen lélekmelegítő gyanánt belekortyolhat az asztalán álló pohárba, de akár józanul is nekiindulhat a nagy kalandnak, ami persze további alternatív opciókat szül.

Merthogy miközben a Call of Cthulhu (The Official Video Game – ha nagyon hivatalosak akarunk lenni) erősen épít a

A JÁTÉK EGÉSZEN SAJÁTOS VIZUÁLIS STÍLUSA ÉS SZÍNVILÁGA SEGÍT ATMOSZFÉRÁT ÉPÍTENI.

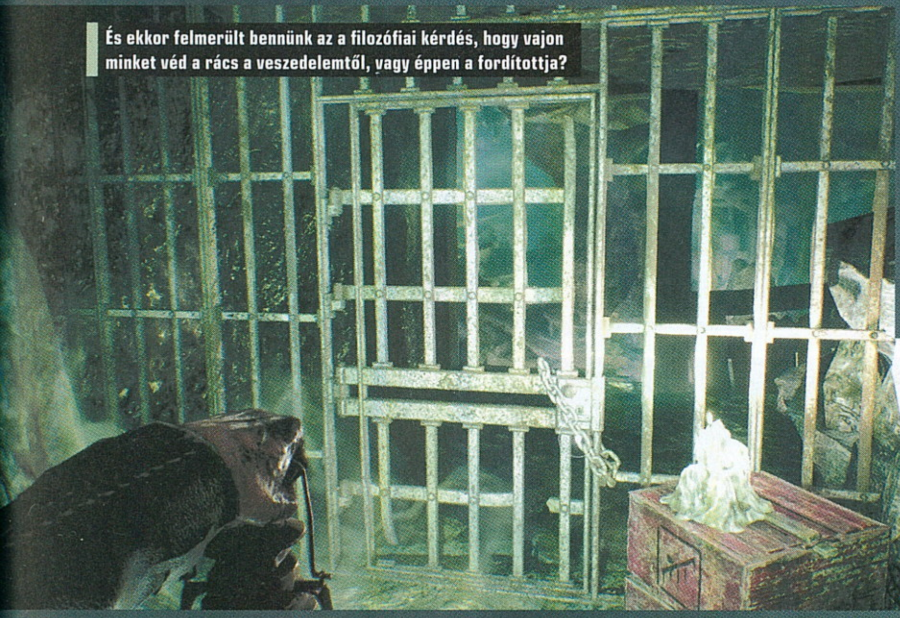
jezni lovecrafti rémisztgetésüket. A The Sinking City azonban csak jövőre érkezik, a Call of Cthulhu pedig már itt van, szóval félredobtam minden kesergést és előítéletet, hogy aztán az időn és elképzeléseinken túli Nagy Öregek nyomába eredjek. Persze, mind tudjuk, hogy sok jóra ez sohasem vezethet…

ÁRNYÉK DARKWATER FÖLÖTT

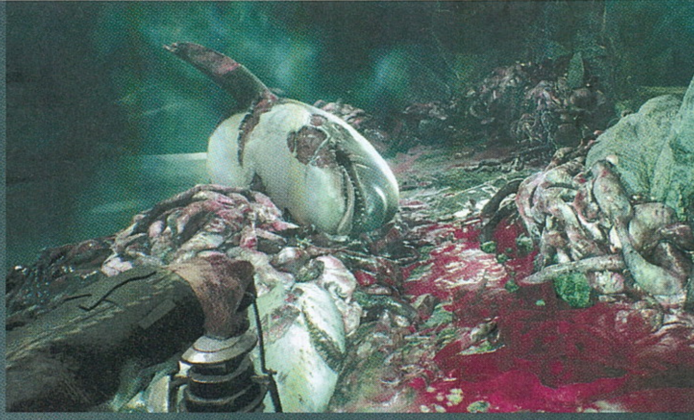
A húszas években járunk, a középpontban Edward Pierce magánnyomozóval, akit rémálmai és háborús emlékei a bánatba és az alkoholba üldöznek, miközben ügyfelei

Chaosium papíralapú játékra, tartalmaz RPG-kre jellemző elemeket is. Van némi fejlesztés, egy-egy tulajdonságra rá lehet gyúrni a jobb nyomozói képességekért, az okkultizmus rejtélyeinek megfejtéséért, netán az erősebb fizikumért, plusz nem mindegy, hogyan reagálunk egy-egy fontosabb pillanatban. Nagy dolgokra persze nem kell számítani, ez nem egy tényleges szerepjáték, de van benne annyi plusz, hogy a hagyományos kalandjátékok és sétaszimulátorok közül egy apró fejnyit kiemelkedjen a végeredmény. Sétaszimulátort emlegettem, és

Billy azt hitte, csak csúfolkodom vele, amikor elmeséltem, ahogy a szél a partra vetett egy cetet, aztán tessék, itt van.



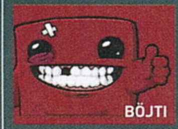
És ekkor felmerült bennünk az a filozófiai kérdés, hogy vajon minket véd a rács a veszedelemtől, vagy éppen a fordítottja?



lényegében egyáltalán nem túloztam. A Call of Cthulhu alapmechanikája nem túl bonyolult, elvégre meglehetősen szűk keretek között mozoghatunk, a belső nézetben lezajló felfedezés a tárgyak és eszközök, szerkezetek megvizsgálására korlátozódik, és bizony a végigjátszás nagyobb részét ez a domináns mechanika teszi ki. Bejárunk egy frissen megnyílt terepet, beszélgetünk, kutakodunk, majd valami történik, aztán megint játszhatjuk a nagy felfedezőt, hogy a fejlesztők néha egyéb finomságokkal bolygassák meg a már ismert és bevált receptet. Szóba került például a beszélgetés, itt a legtöbbször választhatunk, személyeskedhetünk, kérdezősködhetünk, sőt vannak olyan lehetőségek, amik csak valamilyen tudás birtokában nyílnak meg.

Fontos még a tényleges nyomozás, ami leginkább a The Vanishing of Ethan Cartert juttathatja az eszünkbe, avagy egy-egy fontos nyomot megtalálva szépen lassan összeáll, mi történt az adott helyszínen. Legutoljára pedig marad a harc és a menekülés. Küzdelemből kevés jutott a programba, egy kezemen meg tudom számolni, hányszor kellett közelharci fegyverhez vagy pisztolyhoz nyúlnom a 8-9 órás végigjátszás során, de lényegében bujkálásból sincs sokkal több. Az Amnesia-iskolát kitanult Call of Cthulhu pedig nem követel sokat, néhány lebukást követően már egyértelmű, mit és hogyan kéne csinálni, hogy ellenfelei még véletlenül se fedezzék fel hősünket.

ÉRTÉKELÉS



Nem teljesen mai külső és belső, de az összkép még így is nagyon szerethető, emellett horrorrajongóknak kifejezetten ajánlott a Call of Cthulhu.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

A hangulat mindenképpen megvan, már amennyiben sikerül túltenni magunkat a látványon és egy-egy technikai megoldáson. Maga a nyomozgatás is kifejezetten érdekes, a sztori pedig változatos.

KONTRA

Sajnos tele van elmaradott megoldásokkal, emellett nem nagyon mer újítani, kimozdulni a komfortzónából.

77%

AZ ŐRÜLET SZIGETE

Mert opponensekből bizony nincs hiány. A Cyanide játéka eléggé szabadosan kezeli a rendelkezésre álló nyersanyagot, ami azt jelenti, hogy vannak a Nagy Öregek, van minden, ami a Cthulhu-mítoszra jellemző, plusz a szerepjáték összetevői, a mitológiába később csatlakozó elemek is beköszönnek. Megidézett szörnyszülöttek, fanatikus kultisták – itt bizony nem a csápos régi haver az, aki a legfőbb veszélyforrás, van helyette minden más, viszont kellően változatos a kép, hiszen újra és újra sikerül ezzel meglepetést okozni. No, nem nagyot, de azért mégis. Az Innsmouth ikertestvéreként megjelenített Darkwater már alapból fenyegető hely a titkaival, a birtokra érkezve pedig a gótikus horror is megerősödik, miközben a masszív, nagyon atmoszférikus épületegyüttest fedezzük fel. A helyi kórház sem éppen kellemes helyszín, ráadásul ott még jobban összekuszálódnak a szálak, aminek hála a történet is végig élvezhető, bár hatalmas meglepetéseket nem tartalmaz.

Lényegében ez a biztonsági játék az, ami leginkább árt az összképnek, hiszen a barlangok nagyon jól teljesítenek, miközben otthont adnak a kultistáknak, emellett a rejtély titkainak kiderítése is jó móka. Nem lennék meglepve, ha az alapok még teljes egészében a Frogwarestől származnának, hiszen Sherlock nyomozásai is hasonlóan működtek az elmúlt évek során. De meglepetés sajnos kevés van, a kisebb negatívumok miatt nehezebb a beleélés, a végére pedig marad egy olyan kaland/horror, ami a minőségi alap és a korrekt recept ellenére szimplán jó, de semmilyen téren nem kiemelkedő. Persze, még így is elégedettek lehetünk, mert a nagy átlag eddig sem jut el, és a Call of Cthulhu bizony hosszú évek óta az első olyan játék, aminél tényleg érzem Lovecraft hagyatékát, és nem csak a pénzéhség az, ami nyilvánvalóvá válik a végigjátszás után.

CTHULHU HÍVÁSA

Mondhatnám, hogy ha Cthulhu hív, hát ne vedd fel, de hála az égnek ennél sokkal jobb a helyzet. A külcsín itt-ott egészen kellemes, de összességében mégis elmaradott, nem egy esetben mintha egy egész generációt késett volna. Ez főleg az arcok és animációk terén nyilvánvaló. Maga a játékmechanika sem mai, a bevált kliséket puffogtatja, ami általában a harci és menekülős szekvenciáknál tűnik ki. És ez bizony fájó, mert az élmény emellett is erős, tehát kicsivel több befektetés után talán a 80-90 százalék közé is becsúszhatott volna a végeredmény, mint kifejezetten ajánlott darab.

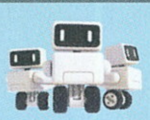
Hozzáteszem, hogy én így sem beszéllek le róla, mert tényleg bőven fogyasztható, vannak alternatív lehetőségek, rá lehet hajtani a titkok kifürkészésére, amivel aztán akár 11 órára is ki lehet nyújtani a játékidőt. Az író munkásságát kedvelőknek azt tanácsolom, hogy minimum egy leárazás után essenek neki a Call of Cthulhunak, de a borzongás rajongói alapból tehetnek vele egy próbát.

ÁRNYÉK INNSMOUTH FÖLÖTT

Az 1931 végén írt novella látható és egyértelmű hatással volt a fejlesztőkre, akik bár a Cthulhu hívása című mű alapján nevezték el munkájukat, csipegettek innen is, onnan is Lovecraft terjedelmes, őrjítő titkokkal teli univerzumából. Maga az említett történet persze sok ponton eltér a játék alapsztorijától, szintén egy kihaltnak tűnő, borzalmas állapotú helyre vezeti hősét, ahol halszerű formákkal bíró emberek élnek, akik idővel elveszítettek mindent, miközben ősi istenek felé fordultak. Nagyjából ennyi az egyezés, a drámai lezárás kiderítését meghagyom az érdeklődőknek, de annyit biztosan állíthatok, hogy ha nem ismered Lovecraft sajátos világát, érdemes vele megpróbálkozni, mert nagyon izgalmas novellákra lelhetsz. Kifejezetten ajánlott a Rémület Dunwitchben és a Cthulhu hívása is.

ROBOTOK ROBOTOLNAK ROBOTFALVÁN

The Colonists



[ÍRTA **BODAK**] Cikkünk alanya Richard Wallis egyszemélyes fejlesztőcsapata, a Codebyfire munkája. Megnevezett úriember az iparban eltöltött tíz év után hozza el nekünk első önálló projektjét, a nem titkoltan a The Settlers- és Anno-sorozatok nyomdokain járó The Colonists című alkotást.

A The Colonists története nem egy bonyolult és hosszú sztori, főleg alibiből létezik. Eszerint robotok kis csapata meglép a Földről, hogy egy arra alkalmas távoli bolygón valóra válthassák legtitkosabb álmukat, és emberré válhassanak. Ennek elérésében fogunk mi segíteni nekik, bár ahogy elnézem, az alapokkal már tisztában vannak: megy nekik a háborúzás, az erőforrások kizsákmányolása és az állatok leöldöklése. Hm, visszaolvasva és jobban belegondolva már nem is olyan vicces ez a mondat...

AZ EMBERRÉ VÁLÁS ÚTJÁN

Félretéve a melodrámát, a The Colonists egyszerű, cuki köntösben hozza el ismét a Settlers-életérzést az arra éhező játékosoknak, de gyorsan hozzátenném, hogy sajnos nem sokat ad hozzá. Űrhajónk landolásakor ambíciótól (és légkörbe való belépés során keletkező súrlódástól) túlfűtött robotfelfedezőink kipakolnak ezt-azt, mi pedig megkezdhetjük a terjeszkedést, melynek alapja az úthálózat lesz. Ez az a pont, ahol a játék egy cseppet eltér a szellemi elődöktől, ugyanis egy jól kitalált és felépített infrastruktúra az elsődleges alapfeltétele kolóniánk olajozott működésének. Kétféle utat rakhatunk le, melyek közül a legfontosabb a gerinchálózatul szolgáló „főút". Ez minimum négy, maximum nyolc egység hosszú, és minden egyes szakasz közepén strázsál egy szállítóbot, mely az egyik végén beérkező cuccokat

ADATOK

KIADÓ
Mode 7

FEJLESZTŐ
Codebyfire

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2018.10.24.

ÁR
Steamen 23 euró, nagyjából 7400 forint.

GÉPIGÉNY
SSE2 utasításkészlettel rendelkező CPU (2003 utáni), 4 GB RAM, 1 GB VRAM-mal rendelkező VGA, 1 GB HDD.

átpasszolja a másik végére, vagy a területén levő, azt igénylő épületnek. Plusz vannak a „bekötőutak", melyek személyzet (robotzat?) nélküliek, csupán összekötik a különféle létesítményeket egy főúttal. Minden főútszakasz végén maximum négy nyersanyag vagy végtermék parkolhat, aztán ha megtelt, akkor kis robotunk nyakában a szállítandó cuccal várakozik, míg a túloldalon éppen mással foglalatoskodó társa szabaddá nem teszi.

A kutya valójában itt van elásva, a fő ellenfelünk még ezeken a pályákon sem a nyersanyagok hiánya, hanem azok döccenésmentes szállítmányozásának biztosítása lesz. Ennek elérésében fő fegyverünk az előre tervezés, mely nagyjából kimerül abban, hogy az egymásra épülő ipari létesítményeink legyenek egy rakáson, lehetőség szerint a közelben egy raktárral a végterméknek, és ne építsünk négyes kereszteződést.

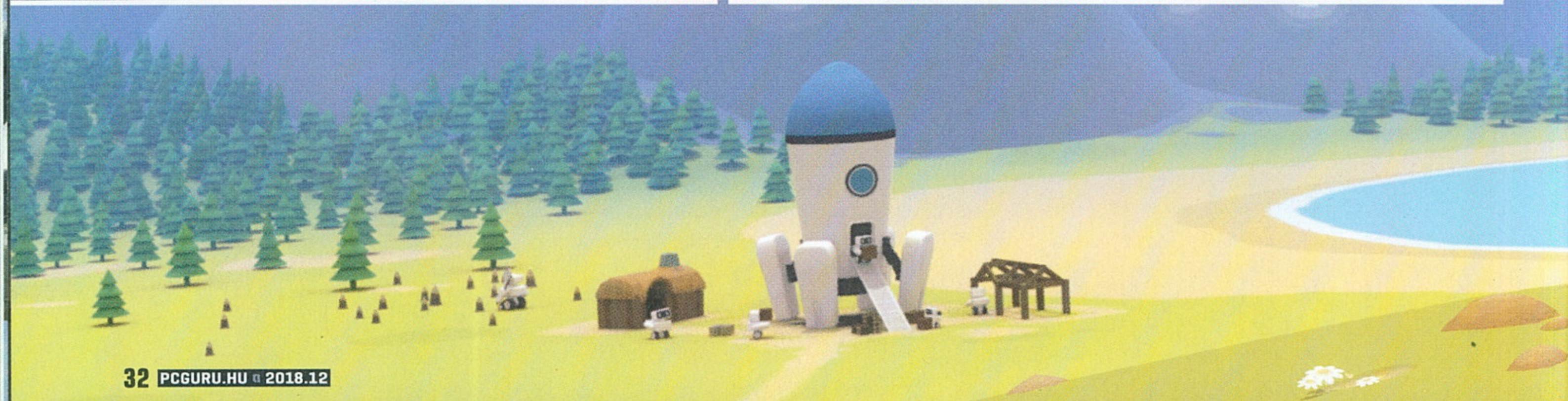
Később lehetőségünk nyílik kikötők építésére és vasúti sínek lerakására is, ezekhez azonban szükség lesz a hozzájuk tartozó járművek legyártására és előbbi esetében némi kézi manőverezésre. Ezek segítségével egyes pályákon kereskedhetünk, de elsősorban terjeszkedésünkben játszanak fő szerepet, és nyújtanak némi plusz kihívást. Például a szigetvilágokon nem minden szárazföld rendelkezik megfelelő nyersanyagokkal, sőt lesz, ahol mezőgazdasági épületeket sem tudunk építeni, úgyhogy a logisztika még egy fokkal bonyolódik.

ROBOTVÁROS

A kolónia felépítése egyébiránt nagyjából a szokott mederben zajlik. Alapvető nyersanyagaink a víz és a kaja, e kettő kell a házaknak az energia előállításához. Hogy hogyan csinálnak bárányból és vízből ránézésre fúziós energiacellát a robotelepeseink, annak megválaszolására nem vállalkoznék, egyszerűen fogadjuk el, és lépjünk tovább. Ezt az energiát aztán a nyersanyagtermelő épületeken (favágó, bánya) túl a műhely (mely itt a kutatásért felel) használja fel, az így nyert cuccokat tovább „finomíthatjuk", és a végén még ágyúgolyó is lesz belőlük.

De ne szaladjunk ennyire előre, esett szó holmi kutatásról és az azt végző műhelyről. Ez lesz az az épület, melyet az esetek többségében minden más előtt ki akarunk szolgálni, itt az új épületek mellett egyéb

Kétség nem férhet hozzá, hogy a The Colonists robotkái nagyon cuki kis gépek. Kár, hogy egyéniséggel már nem rendelkeznek.



Kerekerdő lakói az emberré válás útján nem csak lakóhelyet teremtenek, de mindenkit le is igáznak. Hát, igen, ez így működik.

hasznos dolgokat fejleszthetünk, melyeknek szükségleteit az előugró menüben láthatjuk. Ez minden esetben más és más, egyetlen állandó az energia. A bonyolultabb technológiákhoz már második szintű műhely kell, annak ellátására pedig második szintű energia, de szintén ez szükséges a működéshez a szén és a vas kitermelésére alkalmas bányáknál. A jobb fúziós cellához pedig fejleszteni kell a viskókat, mert azt már csak kőfalak közt lehet előállítani. A komolyabb házikók újabb nyersanyagot követelnek (almabort – ne is kérdezzétek), ahhoz új épületek kellenek, azoknak megint más szükségleteik vannak. És ezt még egy harmadik szinten is megismételjük, de gondolom, innen már mindenkinek ismerős a történet...

GÉPESÍTETT HADVISELÉS

Még egy pár szót a harcról, mely szintén a korai Settlers-epizódokból lehet ismerős. Területünket tornyok építésével (később vízre szállva, kikötő építésével) bővíthetjük, és ezek ostromolják majd az ellenséges őrhelyeket, de csak a második szintre fejlesztett változatok képesek nyilakat lőni. Nem, én sem tudom, hogy ha robotnépünk fúziós cellát képes csinálni birkából és vízből, miért őskori fegyverekkel harcolnak. Egyszerűen fogadjuk el, és lépjünk tovább. Ha sikerül leküzdeni a célpont életerejét nullára, elfoglaljuk és mehetünk beljebb. Az egész folyamat éppoly borzalmasan lassú és fájdalmasan unalmas, mint amilyennek hangzik. Ha jó a logisztikai háttered, akkor nyertél, ha nem, akkor az ellenség gyorsabban meg tudja javítani, mint ahogy te kilőnéd, ami roppant frusztráló tud lenni. Ennek a játéknak sem a harc az erőssége, még szerencse, hogy nem erőlteti ránk: külön ágon vannak a békés és a háborús pályák.

A GÉP SZÍVE

Akár békeidőben, akár háborúban, a termeléssel járó folyamatok végső soron egy vagy több nyersanyagban csapódnak le, ezek nyomon követésére valós időben is lehetőségünk van. Egy adott épületre kattintva az oda szállítandó cuccokat kiemeli a játék. Az előugró ablakban beállíthatjuk, hogy elsőbbséget élvezzen, vagy le is állíthatjuk a termelést. Vagy kezelhetjük globálisan a különféle árukat. Ebben az egyszerűen használható kezelőfelület segít, plusz egész halom hasznos információt kinyerhetünk belőle pár kattintással anélkül, hogy előugró ablakok között navigálva mélyre kéne ásni értük. A legfontosabbak rögtön a képernyő tetején, középen virítanak: termelékenység, akadályozott útvonalak és szállítási idő. Az első és az utolsó minél közelebb van a 100%-hoz, annál jobb, míg a középsőnek nullán kell állnia. Ha mégsem így lenne, rájuk kattintva megkezdhetjük a nyomozást, hogy hol is van probléma. Az már más kérdés, hogy tudunk-e vele valamit kezdeni, vagy hibánk ismeretében egyszerűbb újraindítani a pályát.

ELŐDÖK NYOMDOKAIN

Mint a bevezetőben már említettem, a The Colonists a Settlers és az Anno stratégiai-menedzsment játékokat tekinti példaképének, és ezt le sem tagadhatja. A The Colonists vesz egy kicsit innen, egy kicsit onnan, majd itt-ott egy-egy saját ötletet ad a keverékhez. Ez persze önmagában még nem lenne baj, hiszen láttunk már hasonlót korábban, és látni fogunk majd a jövőben is, de abszolút biztonsági játékot űzve azonban csak kevesen tudtak kiemelkedni a középszerből.

És sajnos ez a manőver bizony a The Colonistsnél sem sikerül, bár mentségére szóljon, hogy egyetlen ember munkája a játék minden egyes porcikája. Egy embernek pedig megvannak a korlátai, nemcsak időben, hanem képességek terén is, és ez meglátszik a végeredményen: mindez megmagyarázza, hogy a modellek és az animációk miért ilyen egyszerűek, a zene miért minimális. Ezt ellensúlyozhatná az egyedi ötletek összessége, vagy egy igazán feltűnő alapkoncepció, de sajnos ezen a téren is hiányt szenved az alkotás. Mindent összevetve nem egy rossz játékról van szó, de gyakorlatilag semmi újat nem mutat a már unalomig ismert játékmechanikákon felül.

ÉRTÉKELÉS

BODAK

A The Colonists cuki megjelenítése és alacsony gépigénye miatt elsősorban a fiatalabb korosztálynak, vagy a műfajjal ismerkedőknek ajánlható, plusz gond nélkül elfut egy kenyérpirítón is. Egy embertől ez egy „tisztes iparosmunka".

TÁLALÁS:	75%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Alapos tutorial, bejáratott játékmechanikák, könnyen használható kezelőfelület, alacsony gépigény.

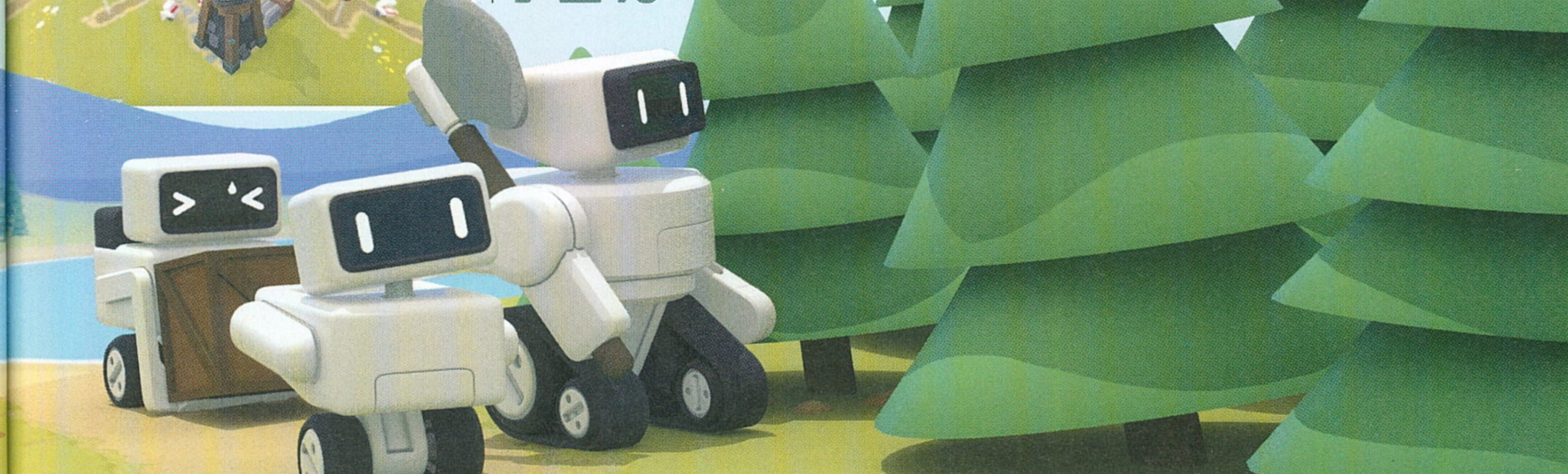
KONTRA

Egy-két apróságot leszámítva semmi olyat nem mutat, amit ne láttunk volna máshol.

72%

INDIE VAGY NEM INDIE, EZ ITT A KÉRDÉS

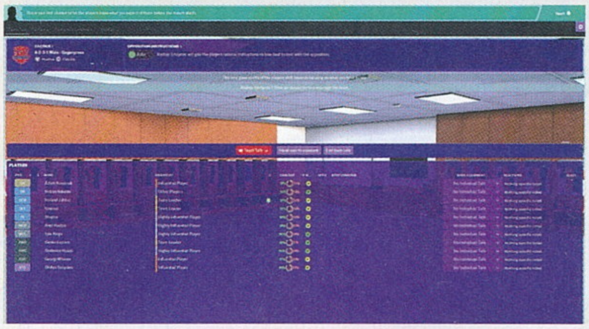
A The Colonists a szó szoros értelmében véve nem egy indie játék, hiszen van egy kiadója. Igaz, hogy annak tagsága szintúgy független fejlesztőkből áll, és gyakorlatilag egyetlen játékot adtak csak ki a The Colonists előtt (Tokyo 42), de ugye valahol el kell kezdeni. Sorstársként nem szóltak bele a munkába, csupán a marketingben és technikai segítségnyújtásban játszottak közre. Ez a kiadó pedig a Mode 7, amely saját játékai mellett (Frozen Synapse 1 és 2, Frozen Cortex és Determinance) a már említett Tokyo 42-ről lehet még ismerős.



GYŐZNI A PÁLYA SZÉLÉRŐL

FOOTBALL MANAGER 2019

[ÍRTA POZANDR] **A SZEPTEMBERI SPORTJÁTÉKOS DÖMPING UTÁN MÉG EGYSZER PÁLYÁRA LÉPHETÜNK, HOGY EZÚTTAL EDZŐI SZEREPBE BÚJVA IRÁNYÍTSUK A KIVÁLASZTOTT FOCICSAPAT ÉLETÉNEK MINDEN PILLANATÁT. A SPORTS INTERACTIVE ÉS A SEGA EGYÜTTMŰKÖDÉSÉNEK KÖSZÖNHETŐEN MEGJELENT A FOOTBALL MANAGER 2019, AMI JOBB, MINT AZ ELŐZŐ ÉVEKBEN BÁRMIKOR.**



Ez már a játékra adott értékelésekből is látszik, hiszen a Sports Interactive alkotása kevesebb mint egy hónappal a premier után már több mint 1300 „nagyon pozitív" értékelést szedett össze a steames felhasználóktól. A tavalyi rész premier utáni megítélése nem volt éppen pozitív, ebből most semmit nem lehet megtapasztalni, a játékosok szeretik az új felvonást, pont. Az alapok persze változatlanok, a Football Manager mindig is egy rétegjáték volt, és az is marad, de erre az évre jutott újdonság is, amivel a fejlesztők felfrissítették a régi receptet. Lássuk, hogy mi változott!

MOL VIDI FC VAGY CHELSEA? RAJTAD MÚLIK!

Az alapok változatlanok, hiszen a Football Manager új részében több mint 2500 csapatból lehet választani, hogy melyiket akarjuk győzelemre vezetni. Ezt táblázatok, grafikonok, statisztikák böngészése, ha mélyebbre ásunk a menüben, rögtön megláthatjuk, hogy mi változott.

A tavaly bevezetett újdonságok (például a Dynamics-rendszer) idén is visszatértek, a fejlesztők pedig alaposan kibővítették a taktika és edzés lehetőségeit. Ezek nélkül nem lehet győzni: a taktikában lehetőség van új formációk választására (pl. gegenpress, tiki-taka, vertikális tiki-taka, one-route stb.), ezek közül kell kiválasztani azt, ami leginkább illik csapatunk tudásához és játékstílusához, persze ésszerű határok között. Sok-sok meccs kell ahhoz, hogy ezeket megtanulják a játékosok, különösen egy alsóbb osztályú csapatnál. A meccsek alatt szintén változtathatjuk a taktikát, sőt azt saját ízlésünknek megfelelően is felépíthetjük. Az egyénnek és a csapatnak adott taktikán belül a lehetőségeink további ágakra bomlanak, így eldönthetjük, hogy egy középhátvéd vagy éppen egy csatár milyen stílusban maradjon a kapus

A Football Manager-széria az évente érkező játékok között is kiemelkedő, mivel egyre jobb és jobb lesz.

sén, a feladatok leosztásán (edzőasszisztenseknek például átadhatjuk az ificsapat pátyolgatását), az edzések megszervezésén, a taktika megállapításán keresztül érhetjük el. Ez nem egy gyors játék, a sorozatba frissen belekóstolóknak rémisztően hathat a felület, de sebaj, mert a fejlesztők összeraktak egy tutorialt is. A program természetesen megkapta a kötelező adatbázisfrissítést, a Bundesliga jogait (hurrá!), megjelent a VAR, a kezelőfelület azonban maradt ugyanaz, csak más színt kapott. Azonban, előtt, vagy hogyan törjön előre az ellenfél gólvonaláig. A taktika és az edzés persze kéz a kézben jár: utóbbinál már három tréninget tarthatunk egy napon, meghatározva azt, hogy a védelmet, támadást, labdabirtoklást, vagy éppen a fizikai képességeket (még ezeken kívül is van legalább egy tucat opció) fejlesztjük. Minden egyes döntés más és más hatással van a játékosokra, lehet, hogy az egyik növeli a kohéziót, de a sérülések előfordulásának kockázatát is. Éppen ezért fontos a pihenés, valamint a játékosok egészségének állandó figyelése.

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Sports Interactive

ÉRTÉKELÉS

Még mindig lenyűgöző játék. Ott lett fejlesztve, bővítve, ahol szükség volt rá.

GÉPIGÉNY

Intel Pentium 4 2,2 Ghz CPU, 2 GB RAM, AMD Radeon HD 3650 VGA, 7 GB HDD.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Hihetetlen mélységet kínál, és ha itt helytállunk, akkor a valóságban is elmehetünk edzőnek.

KONTRA

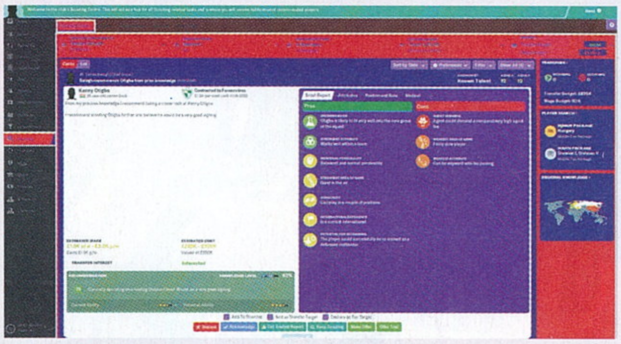
Hangok még mindig nincsenek (meccsek alatt igen), elkélne már egy új 3D-s meccsmotor.

85%

A KOMMUNIKÁCIÓ FONTOSSÁGA

Ezekhez adódik hozzá az, hogy hogyan beszélünk a csapatunkkal. Meccsek előtt, alatt és után is lehetőség van szidni, biztatni, értékelni, ezek mind-mind kihatással vannak a játékosok mentális és emocionális állapotára, ezáltal pedig a meccsek eredményére. Az igazgatótanács is előszeretettel küld el sajtótájékoztatókra, ezeken az eseményeken pedig különböző stílusokban beszélhetünk: asszertív, hűvös, lelkesítő és így tovább. Ez csak egy apró szelete a játéknak, ami azonban a tutorial után elengedi a kezünket. Időt, energiát, gondolkodást, befektetést igényel a Football Manager 2019, aminek összetettség szempontjából még mindig nincs párja. Sokat kell vele foglalkozni, de meghálálja a törődést, annál pedig nincs jobb, mint sok-sok átküzdött nappal és éjszaka után elégedetten és megérdemelten emelni a magasba a virtuális trófeát.

A Football Manager 2019 realisztikusan reprezentálja a hazai közönség érdeklődését a magyar futball iránt: a stadion kong az ürességtől.



MINDENKI EGYÉRT?

MY HERO ONE'S JUSTICE

[ÍRTA **BRITPOPPER**] **A szuperhősös feldolgozások reneszánszát éljük, így nem meglepő, hogy az eddig csak „szupererő" jelzővel ellátott mangák is kitermelték a maguk szuperhőspiacát, majd a nagyok után az egyre népszerűbb, feszített tempójú sorozatok is megkapják lassan a saját videojáték-adaptációjukat.**

Szikrák, szilánkok, kombók és pontok, őrülten vicsorgó arcok. Igen, ez egy újabb Black Friday akció közönsége a helyi plázában.

A több száz fejezetes mainstream sorozatok mellett a My Hero Academia ifjú titánként robbant be pár éve a piacra. A jelenleg is futó manga mozgóképes változata a negyedik évaddal jövőre tér vissza a képernyőre, de addig is ismerkedjünk meg a legújabb, One's Justice alcímmel fémjelzett arénaharcos adaptációval. Egy rövid bevezetőben felületes képet kaphatunk a My Hero világáról, ahol az emberiség 80%-nak egy különös okból kifolyólag van valamilyen szuperereje. Így a hősködés elfogadott és hivatalos szakmává nőtte ki magát, a hőspalántákat pedig speciális iskolákban képzik ki, hogy megállják a helyüket a megerősödött bűnözéssel szemben. A mi főszereplőnk egy olyan diák, aki viszont nem rendelkezik veleszületett szupererővel, hanem átruházás útján kapta azt. Midoriya így hatalmas hátrányból indul, hogy osztályával – az 1A-val – sikeres vizsgákat tegyen az intézményben, de ebbe a fel-felbukkanó bűnözőknek is van némi beleszólásuk. Ám mielőtt fejest ugranánk a program sava-borsát képező netes és lokális harcokba, érdemes megismerkedni a szoftver egyszemélyes játékmódjaival.

Rajongóknak és a stílus szerelmeseinek ajánlott verekedős játék, de érződik rajta az alacsonyabb költségvetés, ami azért nem jó.

NULLADIK ÓRA: POFONOSZTÁS

Az anime cselekményének közepéről indulunk, így a sulis dolgokat mellőzve rögtön a nagybetűs életben, azaz jelen esetben a gyakorlaton találjuk magunkat. Néhány, mindenre kiterjedő oktatópálya után a jól ismert gazfickók ellen vehetjük fel a harcot. Az eredeti zenei betéteket sajnos nem, de legalább a szinkront teljes egészében élvezhetjük, egy dinamikus, képregényes könyvecske lapjain keresztül pedig átélhetjük a történéseket, amiket kiegészít pár „what if?" esemény. Hangulatos, stílusos az egész körítés, ráadásul a közel félszáz küldetés után még egyszer ennyit kapunk a gonoszok oldaláról is. A szereplők folyamatosan változnak a missziók alatt, a jutalom pedig minden esetben kiegészítő elemeket jelent, amiket aztán a figurákra külön-külön applikálhatunk, továbbá a többi játékmódhoz is eltárolhatjuk a kosztümöket.

Tizenkilenc karaktert kínál a program, azonban a jövőben érkező DLC-kkel folyamatosan bővülni fog a felhozatal. Az első ilyen szereplő Inasa Yoarashi, de már ingyenesen elérhető a főszereplő Midoriya „Deku Shoot-style" harcstílusa is, illetve aki lemaradt az előrendelői tüzes Endeavorról, az pár száz forintért magához szólíthatja a világ 2. számú hősét. Az 1A osztály fele képviselteti magát, így a létszám eléggé hiányos, bár hozzájuk jönnek még az ellenlábasok, illetve néhány tanár, viszont legalább a már említett cicomázós részben található egy csomó olyan felszerelés, ami enyhíteni tudja a rajongók hiányérzetét. Több száz elem oldható fel a spéci követelmények teljesítése után, és nagyjából ennyi zsebelhető be a profilunkra aggatható képek és titulusok tárából is.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Byking

ÉRTÉKELÉS

A My Hero One's Justice kis költségvetésű, ám a régi PlayStation 2 verekedős játékaihoz hasonlóan a saját határait feszegető adaptáció lett, melyet a rajongók biztosan nagyon fognak élvezni.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-750 CPU, 4GB RAM, Nvidia GeForce GTX 460 VGA, 12 GB HDD.

TALÁLÁS: **71%**
TARTALOM: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Dinamikus, parádés harcok, remek egyjátékos tartalom, tonnányi kioldható extra.

KONTRA

Érződik rajta a kisebb költségvetés, a küzdőterek elég kicsik, több karakter is elfért volna benne.

80%

Maguk a harcok nagyon pörgősek és abszolút felhasználóbarát módon zajlanak: mindenki a rá jellemző, megszokott képességeivel verekszik, a karakterek beszólogatnak egymásnak, de a hasonszőrű bunyós játékokból ismert ultimate támadások is egészen látványosak. A küzdőterek sokszor zsebkendőnyi méretűek, de legalább mindegyik rombolható, akár szó szerint bele lehet egymást ütni a falba – ilyenkor a delikvens viccesen kalimpál a lábaival. A környezet annyira nem nagy szám, a küzdő felek azonban szépen kidolgozottak, a sztori mellett pedig egy speciális módban több körös meccseket vívhatunk, ahol embereink szinteket lépnek, és különféle élettöltőket és buffokat is igénybe vehetnek. A tonnányi megnyitható extrával ez a két játékmód is elég időre le tudja kötni az embert, de a lényeg úgyis az online versus részen van, ami szerencsére jól működik: a szerverek stabilak, a harcok élvezetesek, balanszoltak. Jó szívvel ajánlom a programot, mert szórakoztató, és a látszólagos korlátai ellenére kihozták belőle a maximumot. My Hero Academia-rajongóknak pedig minden egyes fillért megér a beszerzése.

SZÉP VAGY, MINT EGY ÚJ TRAKTOR!

[ÍRTA ALICEWAKE] ***Mezőgazdasági szimulátort főleg úgy érdekes játszani, ha az ember még életében nem találkozott a műfajjal. Mármint nem a szimulátorral, hanem azzal, hogy közben gyapotot vet. Ráadásul idén már lovagolhatunk, és igazán menő gépekkel dolgozhatunk. Egy John Deere traktorra elvileg még a nap is szebben süt.***

Az a helyzet, hogy amikor a prológusban kinyílik a pajta ajtaja, és ott áll egy vadi új John Deere 840R, hirtelen az is állati menőnek érzi magát, akit pont nem mozgat meg különösebben (eufémizmus, mert egyáltalán semennyire) sem a gazdálkodás, sem a munkagépek jelenléte, sem az egész koncepció. Személy szerint fogalmam sincs, hogy ez a haszongépjármű hol helyezkedik el a munkagépek menőségi skáláján, mennyire nem semmi vagy nagyon is valami, egyszerűen csak lenyűgöző.

A Farming Simulator valószínűleg pont ezért volt példátlanul népszerű eddig is, az idei kiadás pedig számos olyan újítást hoz, amivel biztosra vehető a további siker. És ez nem is feltétlenül a grafikai motor fejlesztésére, vagy a realisztikusabb játékmenetre vonatkozik. A fórumokat olvasva nyilvánvalóvá vált, hogy a játékosok jelentős hányada hajlandó lenne nagyjából a teljes játék árának megfelelő összeget újra kifizetni, mondjuk letölthető tartalomért, hogy brandelt munkagépekkel dolgozhasson. Ezt mondjuk, eddig is megtehették, csak ingyen, viszont nem hivatalos modok formájában. Idén viszont tényleg minden adott a professzionális és realisztikus kapálgatáshoz. A zene pedig egyszerűen zseniális. Kivéve az, ami a rádióból jön. Nem teljesen értem, miért kellett a tökéletesen autentikus, hangulatos – egyébként kedvenc – műfajt mainstream – nagyon nem kedvenc – elektronikusra cserélni a rádió esetében. Mindegy, ezen azért még lehet segíteni.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Giants Software

MŰFAJ
szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2018.11.20.

ÁR
Steamen 34,99 euró, nagyjából 11 200 forint, PS Store-ból 16 490 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2100T 2,5GHz vagy AMD FX-4100 3,6 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 650 vagy AMD Radeon HD 7770 VGA, 20 GB HDD.

LIKE A (FARMER) BOSS

Természetesen el lehet a földet boronálgatni no name, másodvonalbeli vagy fiktív munkagépekkel is, a búzaszemek akkor is beérnek, ha nem egy New Hollanddal megyünk betakarítani, a szomszéd pedig akkor is köszön, ha nem Massey Fergusonok sorakoznak a garázsban. De azért mégiscsak jobb, ha egy John Deere-t is a magunkénak tudhatunk. Meg Case IH-t, Challengert, Fendtet, Valtrát, Krone-t vagy Deutz-Fahrt. Ha ehhez még márkajelzett baseballsapi is jár, az már több mint kielégítő. (Egyébként jár.) Az idei év leglátványosabb vívmánya lehetett volna a grafikai motor újragondolása is, tényleg mérföldeket fejlődött a vizuális megjelenítés, noha nyilván láttunk már szebb környezetet. Gyapotot, mondjuk, nem biztos. De nyilvánvalóan a lovaglás és főleg a géppark fejlesztése a lényeg. Sajnos tapasztalati úton nem tudok érdemben nyilatkozni, de utóbbi biztos nagyon izgalmas mindenkinek, akinek mond valamit egy ötszázezer dolláros (az úgy száznegyven millió) Deere rönkhúzó-vontató. Aminek természetesen ugyanolyan hangja van, mint a valóságban, mert a John Deere erre baromi kényes. Többek között ezért is kellett ennyit várni a játékba való integrálásra. Meg, nyilván a vaskos licencdíjak miatt.

EGÉSZ DÉLUTÁN SZÁNTOTTAM!

De miért? Én speciel azért, mert muszáj volt, de pont el tudom képzelni, hogy az emberek (nem is kevesen) miért virtuálisan gazdálkodnak lelkesen, mindenféle kényszer nélkül. Pontosan a mindenféle kényszer hiánya miatt. Úgy tűnik, hogy a Farming Simulator, meg a Euro Truck és en bloc a

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VAN TUTORIAL!

A „kertészkedést" kezdjük az oktatójátékkal! Tényleg. Ha még nem boronáltunk virtuálisan, realisztikus játéktraktorokkal, esetleg nem professzionálisan gépesített farmon nőttünk fel, akkor baromira nem lesz evidens, hogy mit, milyen sorrendben és hogyan kell csinálni, hogy abból valami legyen. Mondjuk termény, meg bevétel. Ezzel úgy egy komplett estét el is lehet tölteni. És akkor még pont nem tartasz sehol.

TÜRELEM ÉS KITARTÁS

A játék nem kínál instant sikert. Nagyon hosszú játékórákat kell dolgozni, ha a fejünkbe veszünk valamit. Bevételre kell szert tenni, rengeteget kell dolgozni, akár olyasmivel is, amivel később nem óhajtunk foglalkozni. Oda kell figyelni a részletekre, számba kell venni a lehetőségeket, kiadásokat, tervezni és tényleg csinálni, hogy legyen valami. Nincsenek shortcutok, senki nem fog hozzánk vágni egy köteg pénzt vagy egy új traktort.

NE VAGÁNYKODJ!

Három játékmódból választhatunk, a legrealisztikusabb nyilván az, hogy nincs semmink, tőkénk is kevés, a gazdaság meg romokban. Na, ez garantáltan nem fog menni komolyabb előképzettség nélkül, bármennyire is szeretnénk, de a közepes nehézség sem egy életbiztosítás, viszont szabadabb kezet ad. De van valamennyi földünk és felszerelésünk hozzá. Még így sem könnyű működő gazdaságot felhúzni, de nagyobb rá az esély.

John Deere

A John Deere-t még az is ismeri, aki különösebben nem akarja. A világ legnagyobb mezőgazdasági gépgyártója mégsem jelent meg eddig a világ legnagyobb mezőgazdasági szimulátorában. Ennek az a nagyon prózai oka, hogy a vállalat emberei borzasztó háklisak. Mondjuk, prémium brandként én sem szeretném silány minőségű játékszereken vagy hanyagul összetákolt tartalmakban viszontlátni a nevem. Az 1837-ben alapított illinoisi cég eszközei viszont most először elérhetők a játékban, természetesen tökéletesen realisztikusan és precízen modellezve.

JOHN DEERE

műfaj attól vonzó, hogy nincs kényszer. Nincs ellenség, nincs nyomás, a karaktert nem fenyegeti semmiféle, legalábbis a testi épségét befolyásoló veszély. Mert azért a termény árának drasztikus visszaesése, vagy az időjárási körülmények tudnak kellemetlenségeket okozni, de semmi olyat, amit némi tervezéssel és/vagy technikai fejlesztéssel ne lehetne megoldani. Valóban pihentető a teljesítménykényszer és lassan mindent átható kompetíció hiánya, az egyéni munka- és fejlődési rend kialakítása, a teljesen egyéni és egyedi célok kitűzése és megvalósítása. Vagy akár közösen is lehet tervezni és haladni ezek felé. A Farming Simulatorban ugyanis ismét van online multi, így többen is nekieshetünk a feladatnak, hogy mi legyünk a legproduktívabb téesz közel s távol. Távolságok meg vannak rendesen. És valószerű tempó is.

Nem fogunk egy rakománynyi terménnyel száguldozni, meg általában nem is lehet a sebességkorlátozás miatt. Amit meglepő módon jólesik betartani, noha rendőrt vagy retorziót nem láttam. Egyszerűen annyira egyben van az atmoszféra, hogy az embernek eszébe sem jut. Érdekes, hogy eleinte az is kihívás, hogy megfelelően aláhelyezkedjünk a teherautóval a kombájn magtartály ürítő csövének, aztán hirtelen lovat szeretnénk venni, mert mennyivel frankóbb lenne lóval közlekedni a földeken, meg ugye a birkák is cukik, és pont közel van a szövőüzem.

ÉRTÉKELÉS

A Farming Simulator 19 rengeteget fejlődött. A fizikán lenne még mit javítani, a lovas vonalon is maradt lehetőség, viszont jobban néz ki, és még mindig a legkomplexebb mezőgazdasági szimulátor.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Elképesztően tartalmas, részletgazdag, sokat javult a grafika és a géppark.

KONTRA
Ez egy lassú, nyugodt játék, aki gyors progresszióra és adrenalinra vágyik, felejtse el. A fizikai motor még mindig suta.

80%

Ehhez pedig kell egy csomó minden (karám, takarmány, szállítóeszköz etc.), amit főleg pénzért lehet megszerezni. Amiért meg elég keményen meg kell dolgozni. Bérmunkával egyébként egész jól lehet haladni.

Úgyhogy azt nem állítom, hogy ezt így kitaláltam, és ment, mint a karikácsapás, de tény, hogy volt motiváció és cél. Gyakorlat hiányában mindig valami apróság. Tulajdonképpen már az is őrült nagy élmény, hogy félnapnyi szerencsétlenkedés után sikerült egy nyomorult, technikailag tényleg mini méretű parcellát tisztességesen elboronálni. Addig persze enyhén frusztráló, a toldalékokat és adaptereket a megfelelő sorrendben

Egy teljes grafikai felújításon túl a Farming Simulator 19 mutatósabb elődeinél, viszont a fizika csiszolatlan maradt.

és módon kell illeszteni a megfelelő munkagéphez – szerencsére ez a kezdetben annyira nagy szakértelmet nem igényel –, az irányítás pedig elég egyedi. Nem teljesen evidens, de idővel megszokható, ráadásul valamivel gördülékenyebb lett, mint az előző verziókban. Főleg akkor izgi, amikor a koordinációhoz madártávlatra van szükség, a haszongépjárművek pedig szemből viszonyíthatóak egymáshoz. Szemből, felülről utánfutóval szerelt traktort irányítani kontrollerrel azért úgy elsőre nem éppen készségszintű.

ÖRDÖG NINCS, CSAK RÉSZLETEK

Lenyűgözően realisztikus és aprólékos minden, ha úgy vesszük, akkor meg még edukatív is. Mondjuk, nem tudom, én pontosan hol és mikor fogom hasznát venni annak, hogy képben vagyok egy John Deere T670i arató-cséplőgép átlagfogyasztásával, de legalább valódi tudást lehet vele összeszedni, akár a haszonnövényekről, akár a munkafolyamatokról, az eszközökről vagy a termelés költségeiről. Az egész játék precízen strukturált, remekül kivitelezett, az új grafikus motornak köszönhetően lassan megközelíti a „jól néz ki" kategóriát, és rendkívül tartalmas. Glitchek persze maradtak, de igazából nem durvák, és főleg nem zavaró mértékben. Ha valaki fogékony erre a műfajra, élvezi a virtuális menedzsmentet és kellemesnek találja az atmoszférát, nagyjából végtelenre tippelem a játékban produktívan eltölthető időt. Most már ugye lehet gyapotot és zabot is termeszteni, utóbbit például a lovak előszeretettel fogyasztják. Mondjuk azok, amelyeken már lovagolhatunk is. Lóhoz vagy más jószághoz jutni amúgy nem egyszerű. Minden szükséges infrastruktúrát össze kell gründolni, karámot, lószállító izét, ez pedig nem öt perc lesz. És nem is néhány óra.

De erről szól a játék. Fejlődni mindig van hova, és erre számtalan lehetőséget is biztosítanak a fejlesztők. A meglehetősen lassú és gyakran körülményes progressziót ígérő, de végtelenül tartalmas, részletgazdag, konzisztens és realisztikus játék láthatóan sokat fejlődött és jó irányba. Jó, a gabona még mindig hamar beérik, az állatok őrületes tempóban szaporodnak, lószerszámokat például még nem válogathatunk, a lovak felszerelése is pont egy darab gombnyomás, ha négylábúval közlekednénk valahova, az irányítás viszont természetes és könnyed, idővel pedig nem kizárt, hogy fejlesztik ezt az aspektust is. Végül is, John Deere is lett előbb-utóbb. Addig pedig bőven van mit tenni a házunk táján. G

„Farmolj, mint még soha azelőtt" - szól a játék mottója, és igazuk van, ilyenkor már megszokott lenni a termés.

VÁLLALJUNK EL MINDENT!

Ha kezdő szinten indulunk, azért van mivel és hol tevékenykedni, de ez kevés lesz, ha vannak ambícióink. Viszont szerződhetünk bérmunkára, és továbbra is elvállalhatunk nagyjából bármit, mert a felszerelést vagy a megbízó adja, vagy bérelhetünk adott összegért. Ez levonódik a munkabérből. Érdemes a kigondolni, hogy mivel szeretnénk foglalkozni (mondjuk birkatartás), mi kell hozzá, mennyibe kerül, majd így összegyűjteni a ráválót.

EGYIK TRAKTOR...

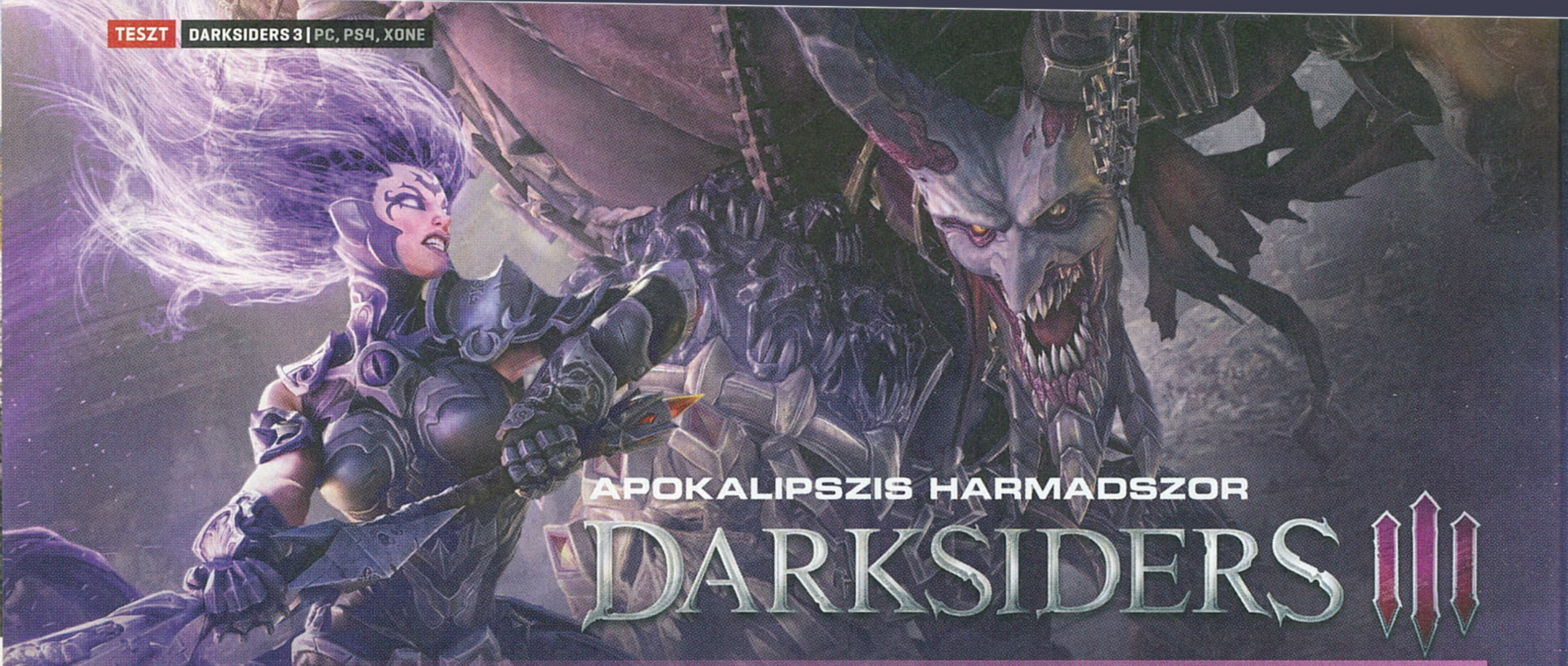
Ha ránézésre nem teljesen egyértelmű, hogy melyik cucc mire való, vagy mi nő a földből kifelé – márpedig nem valószínű, hogy az lesz –, érdemes figyelmesen elolvasni a géppark és a termények ismertetőjét. A segédlet azt is elmagyarázza, mi a teendő, milyen sorrendben és milyen eszközök szükségesek a művelethez. A térképen pedig színkóddal jelölik a dolgokat, lehet szűrni is, hogy éppen milyen információra vagyunk kíváncsiak.

EZT MÁSHOGY KELL

A játék nem teljesen hülyebiztos. Próbál segíteni, hogy mit kéne csinálni, viszont tényleg nem árt végiggondolni, hogy pontosan mihez fogunk hozzá, és ahhoz mire lesz szükség, és valójában hogy kell csinálni. Példa: nem lehet csak úgy ráküldeni az aratógépet a búzaföldre, mert C Munkás azzal a lendülettel abbahagyja a dolgot, amint rájön, hogy tökre nincs hova lerakni a terményt. Ezt nekünk kéne intézni, csak erről senki nem szól.

KÖLTSÉG ÉS HASZON

A helyen lényegesen több pénzt adnak egy hektó terményért, mint B helyen. Logikusan elmegyünk A helyre bizniszelni. Kivéve, ha a teherszállító gépjárművünk fogyasztása és amortizációja pont elviszi a többlethasznot, mert A hely irtó messze van, míg B hely viszonylag kis idő- és anyagráfordítással elérhető. Ezeket érdemes úgy hozzávetőlegesen kiszámolni, ha a könyvelést böngészve nem akarunk állatira meglepődni.



APOKALIPSZIS HARMADSZOR

DARKSIDERS III

[IRTA SIKLARA] **JÓ HAT ÉV VÁRAKOZÁS UTÁN ISMÉT MEGCSAPOTT MINKET A VÉGIDŐK SZELE, ÉS AZ APOKALIPSZIS KÖZELGŐ LOVASAINAK DOBOGÁSÁTÓL REMEG A FÖLD. EZÚTTAL FURY, A NÉGYESFOGAT LEGKISZÁMÍTHATATLANABB TAGJA JÖTT EL, HOGY SÖTÉT MÁGIÁJÁVAL ELBŰVÖLJÖN, OSTORÁVAL PEDIG MEGBÜNTESSEN MINDEN ÚTJÁBAN ÁLLÓ SZERENCSÉTLENT.**

Harmadjára nézzük végig a végidő eljövetelét, és az apokalipszist követő, angyalok és démonok közötti szüntelen háborút a Földön, miközben a középen rekedt emberiség az utolsókat rúgja. Eközben az egyensúly helyreállítására törekvő Megperzselődött Tanács utasítására az apokalipszis négy lovasa négyfelé teljesít szolgálatot, ami azért is jó, mert valamennyi Darksiders-játék egymással párhuzamosan játszódik, ezért egyik sem igényli a többi ismeretét.

War és Death után ezúttal az apokalipszis harmadik és egyetlen női lovasának, a varázsló Furynak a küldetését követhetjük nyomon, akinek feladata elkapni a felfordulás során börtönéből megszökött hét főbűnt. Ebből következik, hogy az eddigiekhez képest még inkább egy moralitásjátékra emlékeztető történet a testet öltött kevélység, fösvénység, bujaság, irigység, torkosság, harag és restség legyőzése körül forog, akik egyrészt nem kínálják magukat ezüsttálcán, másrészt mind megkísértik indulatos hősnőnket.

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
Gunfire Games

MŰFAJ
akciójáték

INFO

MEGJELENÉS
2018.11.27.

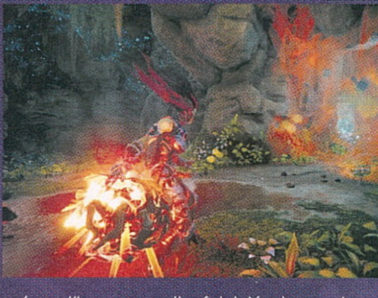
ÁR
Steamen 59,99 euró, nagyjából 19 300 forint.

GÉPIGÉNY
AMD FX-8320 vagy Intel i5-4690K 3.5 GHz CPU, 8 GB RAM, ATI Radeon HD 5770 vagy NVIDIA GeForce GTX 960M VGA, 30 GB HDD.

ISMERŐS, MÉGIS MÁS

Egyből a lecsóba csapva a Darksiders 3-ról bátran kijelenthető, hogy aki az előző kettőt szerette, ezt is fogja, még ha több tekintetben el is tér az első két résztől. Először is nincsenek többé hatalmas, nyílt terek, amelyek között még lóháton is időigényes áthidalni a távolságot, másrészt nincs ló sem, amelyre a történet egyik váratlan fordulata ad magyarázatot (ilyenből van több is, szóval ne gondoljuk, hogy csak sorra lepofozzuk a bűnöket, aztán függöny). Nincsenek dungeonök és halmokban hulló loot sem, de akkor mi van? Például egy bravúrosan felépített és romjaiban is gyönyörű világ, amelyet befutnak az Élet Fájának mindenhová elérő ágai és gyökerei, és amelynek változatos helyszínei a Dark Soulshoz hasonlóan olykor egészen elképesztő módon kapcsolódnak egymásba. Emellett ismét gyűjtjük a lelkeket, amelyekből három alaptulajdonságot fejlesztve lépjük a szinteket régi cimboránknál, a démon Vulgrimnál, aki tulajdonképpen a bonfire helyi megfelelője.

Nemcsak a világépítésen és a lélekgyűjtésen, de a nehézségen is érezni, hogy a Darksiders 3-at leöntötték egy kis „sötét szósszal", mert az ellenfelek jóval nagyobbat ütnek, mint eddig, és ha nem vagyunk észnél, egy csapdába belesétálva féltucat bestiát ugrasztunk magunkra, pillanatokon belül elintéznek. Azért a nehézség így is jóval elmarad a FromSoftware által belőtt szinttől, de a sorozat előző két részéhez képest határozottan érezhető a változás, ami miatt a játékmenet taktikusabb megközelítést igényel.



A legfőbb harci eszközünk az ostorunk, ami a néhány másodlagos fegyverhez hasonlóan

NA ÉS A NEGYEDIK LOVAS?

MIVEL AZ APOKALIPSZISNEK NÉGY LOVASA VAN, UGYANAKKOR A DARKSIDERS-SOROZAT HÁNYATTATOTT SORSA IS KÖZISMERT, KÉRDÉSES, HOGY ELKÉSZÜL-E VALAHA A DARKSIDERS 4 STRIFE FŐSZEREPLÉSÉVEL. AZ EDDIGI MINTA ALAPJÁN A NEGYEDIK LOVASNAK IS ILLENE SAJÁT JÁTÉKOT KAPNIA, AMELYET A FEJLESZTŐK ANNYIBAN ERŐSÍTETTEK MEG, HOGY ŐK MINDIG IS NÉGY RÉSZT TERVEZTEK, EZÉRT RAJTUK NEM FOG MÚLNI. STRIFE-RÓL GYAKRAN BESZÉLNEK AZÉRT IS, MERT PISZTOLYFORGATÓKÉNT ELTÉR A KÖZELHARCOT PREFERÁLÓ TÖBBI LOVASTÓL, ÍGY AZ Ő ESETÉBEN VAGY ÚJRA KELLENE GONDOLNI A HARCRENDSZERT, VAGY A DMC DANTÉJÉHEZ HASONLÓAN KAPNA EGY KARDOT, ÉS A PISZTOLYOK MÁSODLAGOS FEGYVEREK LENNÉNEK. A NEGYEDIK RÉSZ KAPCSÁN FELMERÜLT A CSAPATBAN A NÉGYFŐS CO-OP ÖTLETE IS, HOGY MINDEN JÁTÉKOSRA JUSSON EGY LOVAS. SZURKOLJUNK HÁT, HOGY KELLŐKÉPPEN JÓL TELJESÍTSEN A DARKSIDERS 3!

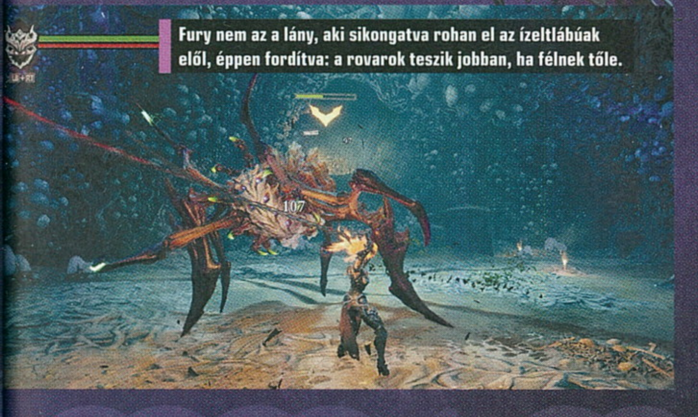
Nézzétek, egy Lovasnak ilyen egy átlagos hétfő. Szétesik a világ, repkednek az épületek stb. De legalább süt a Nap.

multifunkciós, és lengedezésre is alkalmas, illetve a kitérés, amit ha jól időzítünk (ezt hangeffekt és időlassulás jelzi), egy komoly mágikus sebzést okozó ellencsapást is bevihetünk. Idővel ezt a kitérésalapú harcrendszert színesítik tovább (szó szerint!) az elementális képességek, illetve most is szabadjára engedhetjük néha a dühünket és ölthetünk átmenetileg sebezhetetlen démoni alakot.

HAJÁBAN AZ EREJE

Habár a Darksiders világa bővelkedik bibliai alakokban, az alcím nem az ószövetségi Sámsonra, hanem Furyra, és a játékmenet legmeghatározóbb újdonságára utal. „Föld, szitáló meteoreső, de a hajam még mindig tart", mondhatná Fury magabiztos mosolylyal egy posztapokaliptikus samponreklámban, hiszen a világvége óta egyre látványosabb a hajkoronája, ráadásul színváltós is! Női magazinokból ismert közhely, hogy szakítás után egy új frizura segíthet az újrakezdésben, ám a mérges női lovas esetében egy-egy durvább főellenfél legyűrése eredményez hajfestést. Ilyenkor a Lord of Hollows nevű lény magához szólítja a bűnök gyepálása közben saját hibáival szembesülő és komoly jellemfejlődésen keresztülmenő fúriát, hogy megajándékozza a tűz, a jég, a vihar vagy az erő… erejével.

Kontrollerrel játszva logikus módon a négy színes gomb egyike + a bal felső ravasz lenyomásával aktiválhatjuk bármelyik meglévő erőt, amit hajszínünk is jelez, és használhatjuk a vele járó másodlagos fegyvert és speckó képességeket. A másodlagos fegyvereket az ostorhoz hasonlóan fejleszthetjük a kovácsnál, Ulthane-nél, a helyszíneken eldugott ércek, illetve angyali és démoni ereklyék segítségével. Ha már kitértem a fegyverturningra: az ereklyék a fegyverünk foglalatába illeszthető, különböző



Fury nem az a lány, aki sikongatva rohan el az ízeltlábúak elől, éppen fordítva: a rovarok teszik jobban, ha félnek tőle.

ÉRTÉKELÉS

SIKLARA

Borzasztóan szeretem ezt a sorozatot, és a harmadik rész újításai nagyon jót tettek neki, Fury pedig hátas nélkül sem maradt el semmiben a többi lovastól.

TÁLALÁS:	85%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Gyönyörű világ változatos helyszínekkel és kellő kihívással. Élvezetes kitérésalapú harc, klassz új képességek, egész jó történet, enyhe Dark Souls-jelleg.

KONTRA

A helyszínek közötti átjárás nem mindig megy töltés nélkül, több fejtörőt is elbírt volna, beakadások.

88%

bónuszokat nyújtó ékkőszerűségek fejlesztéséhez kellenek, amelyek közül melegen ajánlom a sebzéssel életvisszatöltős darab kimaxolását.

A speckó képességek elsősorban a környezeti akadályok leküzdéséhez kellenek. Nincs szívem mindet lelőni, de lehet például gyújtogatni, vízen járni, levegőben siklani, és mindenekelőtt újra végigjárni a helyszíneket, hogy azok korábban elérhetetlen szegleteit is felderíthessük, ami a Darksiders 3 legélvezetesebb része. Mindezt olyan apróságok koronázzák meg, mint a szisszenés, amit Fury tüzes seróval vízbe ugrásakor hallunk, a villámokon cikázás pedig legalább annyira menő, mint a Deus Exben az Icarus Landing Systemmel háztetőkről ugrálni.

ADDIKTÍV, MINT A DROG

A vele töltött esték során annyira a Darksiders 3 rabjává váltam, hogy magamban már csak Drogsiders 3-nak hívom, ráadásul elképesztően csiszolt, ami azért nagy szó, mert a lapzártával egybeeső megjelenési dátuma miatt egy korai verzióval játszottam, amelyben ennek ellenére alig találkoztam buggal. Ízeltlábú, csontos, csápos, élőhalott, melák és repkedő szörnnyel annál inkább, de nemcsak az ő dizájnjuk fantasztikus, hanem a főbűnöké is, akik némelyike egészen gyomorforgató alakot öltött, zseniális szinkront kapott, és stílusára formálta rejtekhelye környékét is. Külön piros pont jár a nagyrészt az első két részen is dolgozott volt vigiles fejlesztőknek azért, hogy a bossharcok idővel egyre összetettebbé válnak, és bár látszólag gyorsan hullanak a bűnök, némelyikükkel többször találkozunk, illetve a velük folytatott küzdelem fázisai is tartogatnak csúnya meglepetéseket.

A szerteágazó világot, amelybe a bossok territóriuma minden korábbinál jobban belesimul, már méltattam, és nemcsak a hangulatos eldugott részek és a gyűjtögetnivalók miatt érdemes felfedezni, hanem emberi túlélőket is találhatunk, akiknek megmentéséért Ulthane megjutalmaz minket. A Darksiders 3 emellett a stílusra is ügyel, mivel ez az a játék, ahol minden további nélkül sipítozhatsz, hogy „Jaj, nem jó a hajam!", elvégre a könnyed hack and slash mellett a sorozat másik védjegyévé vált ügyességi részek és környezeti fejtörők is visszatérnek, és ezek során kulcsfontosságú a megfelelő képesség/hajkorona bevetése.

A grafika élénk színű, rajzfilmes stílusában igazodik az elődökhöz, ugyanakkor a 2012-es második részhez képest értelemszerűen rengeteget fejlődött, és szuperül optimalizált, így az erősen alsó-középkategóriás gépemen is gond nélkül fut magas beállításokkal, csak a területek közötti mászkálás akasztja meg néha. Az irányítás most is kiváló, bár az ostor kapaszkodóit nem mindig érzékeli megfelelően a játék, a kontroller használata pedig erősen ajánlott.

VISZONTAGSÁGOS ELŐÉLETE ELLENÉRE A DARKSIDERS 3 A SOROZAT LEGJOBB RÉSZÉRE SIKEREDETT.

A Darksiders 3 jóval rövidebb, mint a második rész, ugyanakkor hiányoznak belőle annak üresjáratai is, elképesztően játszatja magát, és a trilógia talán legkiforrottabb darabja, amely a korábbi részek erényei mellé beemelt pár élvezetes újítást, és nem félt megszabadulni a fölösleges sallangoktól. A sorozat rajongói mind a tíz ujjukat meg fogják nyalni utána, de az akció-kalandok kedvelői is bátran álljanak neki, hátha megjön a kedvük a többihez, aztán hadd készüljön el a negyedik rész is!

A KARIB-TENGER ZOMBIJAI

[ÍRTA TIKA] **Újabb kiegészítő érkezett a Total War: Warhammer 2 vérben és hősökben amúgy sem szűkölködő világába, ám mielőtt azt hinnétek, hogy ez is „csak" egy új szörnybrigád az Újvilág gyepén, nos, ezúttal szó nincs gyepről, mert a tengerekről érkezik a fenyegetés...**

Az aktuális Warhammer-fejezethez csatolt tartalomgyár már az alapjáték megjelenése óta zakatol, először jött az Óregvilág és az Újvilág között hidat képező Mortal Empires, majd januárban „felkeltek" a Sírok urai (Rise of the Tomb Kings), és nemrég a The Queen and the Crone azt is világossá tette, hogy brutalitás terén ebben a világban a nők sem maradnak el a férfiaktól. A Curse of the Vampire Coast egy újabb egyszerű tézissel szolgál, nevezetesen, hogy a tengeren sincs senki biztonságban, ehhez dukál némi Karib-tenger kalózai hangulat, de leginkább a szörnyek és élőhalottak kerültek hangsúlyba...

Az új DLC hasonló kaliberű tartalom, mint a Rise of the Tomb Kings volt, azaz egy önálló frakciót kaptunk tokkal-vonóval, ami a gyakorlatban zsír új hősöket, egységeket és egyedi játékelemeket is jelent.
A Vámpír-part négy élőholt admirálisa szokás szerint mindkét meglévő kampányba benézhet, de a vortex megzabolázása hidegen hagyja őket, és visszautalva a Sírok uraira, itt is egy külön kis történet dübörög. A fáma szerint a Nagy örvény (2. rész alapsztorija) meggyengülésével éledeznek bizonyos dolgok a mélyben, és nemcsak a vízi hullák, hanem egy olyan ősi, legendás szörnyeteg is, mint a merwyrm (sárkánykígyóra hajazó bestia). A szörny durva jószág, hajókat aprít, viharokat kavar, és néhány rosszcsont, mint Noctilus gróf (von Carstein ivadéka) vagy Luthor Harkon, úgy gondolja, itt az idő, hogy a bestiát befogva előlépjen, majd odacsapjon a világnak. Ehhez csupán egy spéci szigony kell, a Star-metal Harpoon és három mágikus srófa egy-egy tengerészdalból. Nyilván nem ilyen egyszerű a dolog, mert a fenti készlet a világ leghíresebb hajósainál lett elrejtve, és hogy egyáltalán megmérkőzhessünk velük e javakért, egy a becstelenséget mérő TOP-listán be kell előznünk minden delikvenst.

A DREADFLEET ÉS A TÖBBIEK...

Az új legendás lordok mindegyike kapott egy zászlóshajót, amelyen építkezni és toborozni is lehet, de ha a hajós felvonulásból tengeri csatákat vizionálnál, na, azok nincsenek. A vízi ütközetek egy, a semmiből felbukkanó szigeten alakulnak át a megszokott szárazföldi csatákká. Kalózfélék volnánk, tehát van kincsestérképek után való kajtatás, és még 8 darab arany tokent is szétszórtak a világban – mindegyik egy újabb legyőzendő sereg, ezekhez drótozták be jutalomként a Regiments of Renown egységeket. A szárazföldön elkóricálva titkos kalózfészkeket hagyhatunk a megostromolt települések helyén, amelyek elszívják a város bevételeit, vagy csendben nyomathatják a vámpírisztikus befolyást, plusz még infamy is termelődik. Jelzem, egyszerűbb egyből elfoglalni a helyet, mert a fél bevételnél jobb az egész, és a vándorló életmóddal nem lehet nyerni. Az új frakcióhoz új mágiaosztály (Deep) és fejlesztési fa dukál, és ugyan megmaradt a vérszívó örökség, például, hogy felélesztéssel is lehet sereget építeni, de ez a sereg már lőfegyvereket használ, a tüzérsége kivételesen erős, és sellőkkel, morngulokkal van megerősítve. Persze, lovasság az nincs – mondjuk, kalóztól nem is várnánk.

Vén tengeri medvék, hajókkal, legénységgel, de tengeri csaták nélkül. Manapság már a kalózkodás sem a régi.

Szárazföldi patkányok! Most meglakoltok! Csak hozza ide valaki a hajómat. Meg az ágyút. Meg a falábam, amit az entek elvittek fogpiszkálónak.

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

ÉRTÉKELÉS

A kirakós egy újabb darabja került a helyére: egy olyan frakció, amely a tengereket uralja, bár én jobban örültem volna, ha csak a horda jelleg (vándorlás) fémjelzi, de így sem rossz.

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3 GHz CPU, 5 GB RAM, Nvidia GTX 460 vagy ATI Radeon HD5770 (Intel HD4000) VGA, 60 GB HDD. Szükséges hozzá az alapjáték is.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

Az új frakció és a szörnyvadászat tetszetős felállás, jók az új egységek (főleg a hajóroncsokból összeálló Necroflex látványos), az alvezérek szerveződése (office, loyalty) szintén remek.

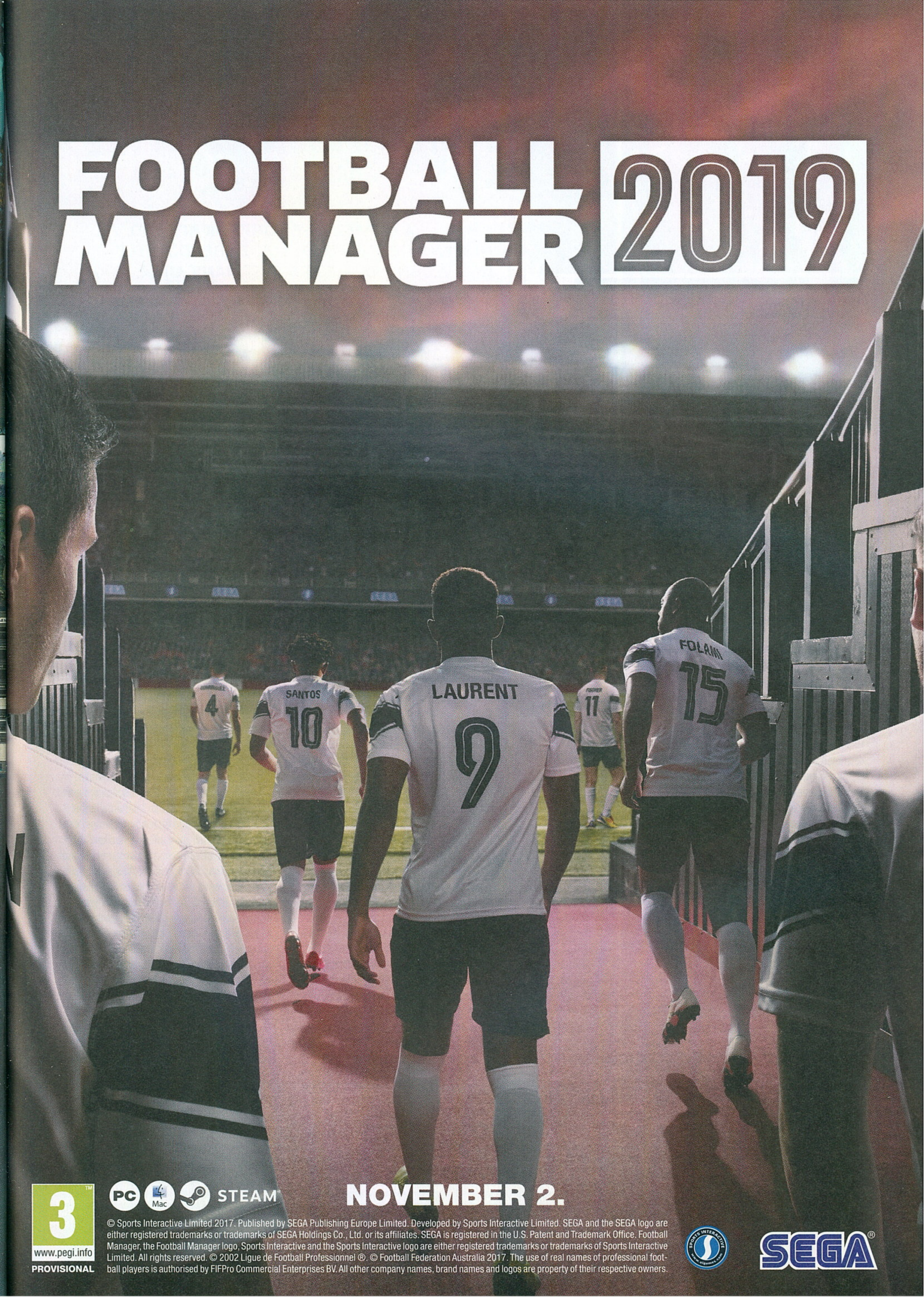
KONTRA

A kettőség, hogy területet is tudunk foglalni, illetve a kalóztanyákon/hajón fejlődés is képben van, némileg azért ütik egymást.

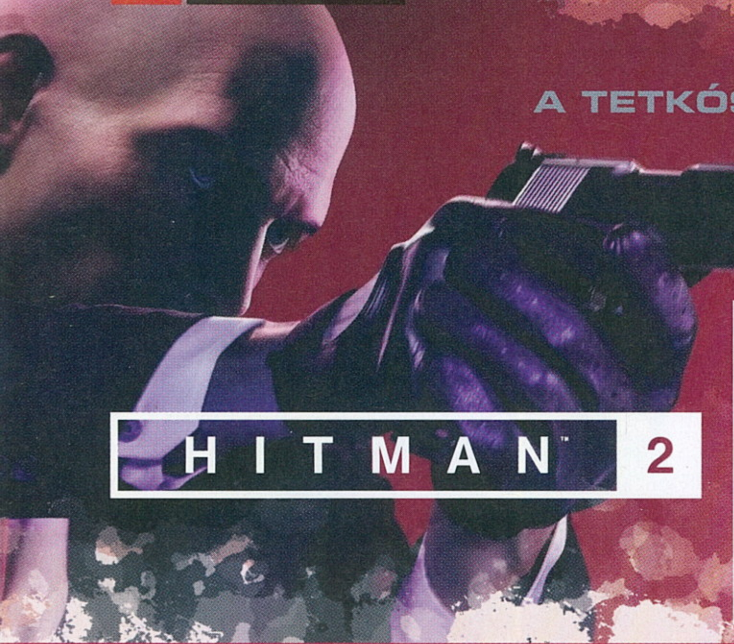
85%

HAJÓZNI MUSZÁJ?! ÉLNI NEM...

Kétségtelen, hogy „vízi revű" még nem volt a Warhammerben, és olyan új lokációk is megjelentek, mint a Galleon's Graveyard, egy nagy örvény Ulthuántól nyugatra, de említhetném Sartosa szigetét (hajazva némiképp Tortugára), ugyanakkor nem ezek miatt érdemes beruházni az új DLC-re, hanem mert a megszokott minőséget kapjuk, nyakon öntve egy jó adag Karib-tenger kalózai életérzéssel. Na, és persze rengeteg élőhalottal. Meg egy remek alkalmat arra, hogy újra kitakarítsuk a térképet...


FOOTBALL MANAGER 2019
SANTOS
10
LAURENT
9
FOLAMI
15
4
11
NOVEMBER 2.
PC
Mac
STEAM
3
www.pegi.info
PROVISIONAL
© Sports Interactive Limited 2017. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. © 2002 Ligue de Football Professionnel ®. © Football Federation Australia 2017. The use of real names of professional football players is authorised by FIFPro Commercial Enterprises BV. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.
SPORTS INTERACTIVE
SEGA

A TETKÓS TARKÓ NYOMÁBAN



[ÍRTA **TENEBRA**] **A KOPASZ 47-ES ÜGYNÖK KITARTÓ, HISZEN AZ EZREDFORDULÓ ÓTA RENDÜLETLENÜL VELÜNK VAN, ÉS FITTYET HÁNY ARRA, HOGY MANAPSÁG A LOPAKODÓS JÁTÉKOK MÁR NEM ANNYIRA NÉPSZERŰEK. A HALLGATAG PROFI AZÉRT PRÓBÁL ADAPTÁLÓDNI AZ ÚJ VILÁGRENDHEZ, ÍGY A HITMAN 2 IS BEVEZET NÉHÁNY ÚJDONSÁGOT, MÉG HA FORRADALMAT NEM IS CSINÁL.**

Jóllehet, lopakodós elemeket tartalmaznak az olyan címek, mint a Shadow of the Tomb Raider, vagy az Assassin's Creedek, ám a műfaj valódi, kitartó képviselője az IO Interactive Hitmanje, mely az ezredforduló óta adja meg a lehetőséget a rajongóknak, hogy a 47-es ügynök öltönyébe bújjanak. Habár a Hitman: Absolutionnel kicsit megbicsaklott a széria, és a szétszabdalt 2016-os Hitmannel is volt gondunk, a legújabb epizód, a Hitman 2 (csak névrokona a remek 2002-es Silent Assassinnak) kisebb-nagyobb hibái ellenére is méltán lehet tagja a bérgyilkosok klubjának.

MAGAS, KOPASZ FÉRFI, FEKETE ÖLTÖNYBEN

Bár a legelső rész, a Hitman: Codname 47 már foglalkozott a kopasz ügynök származásával, a reboot-divat miatt a 2016-os Hitman is bemutatta a 47-es eredettörténetét. Ezen a vonalon halad tovább a Hitman 2 is, így a címszereplő (és Diana) ismét a rejtélyes szervezet, a Providence és a Shadow Client nevű még titokzatosabb rivális gyilkos nyomába ered, hogy újabb globális összeesküvésre bukkanjon. A sztori sajnos csak ürügy arra, hogy a játékos a 47-es ügynökkel újfent beutazza a világot, és változatos helyszíneken gyilkoljon. Persze eddig sem a történet volt a sorozat erőssége, de azért a Silent Assassin és a Blood Money című epizódok igencsak odatették magukat ezen a téren is. A Hitman 2-ben kapunk egy klisés, a Bourne-filmekre emlékeztető konspirációs thrillert, melynek amúgy alig van kapcsolata a küldetésekkel, ráadásul az alkotók meglehetősen olcsó, képregényszerű (értsd: nem mozog a szereplők szája) átvezető animációk formájában adagolják a sztorit. A végső fordulat azért ütős, még ha kiszámítható is.

Maguk a helyszínek viszont elképesztően kidolgozottak és gyönyörűek, hatalmas dicséret illeti az IO Interactive szakembereit a pályadizájnért. Persze nem tűnik nagynak a választék (összesen 6 főküldetés van), de ezeken az első végigjátszás alkalmával akár 1,5-2 órát is eltölthetünk, annyi érdekes felfedeznivaló és küldetésalternatíva áll rendelkezésünkre. Panaszunk csak arra lehet, hogy két helyszín is észak-amerikai (Miami, vermonti kertváros), és a legelső, új-zélandi Hawke's Bayen érződik, hogy csupán bemelegítés (bár az itt található luxusvityilló sem kicsi). Azért szó sincs arról, hogy a sokat reklámozott Miami ne lenne piszkosul hangulatos az autóversennyel és a robotkiállítással, de a másik amerikai helyszínből is árad a hurráoptimista kertvárosok barbecue-füstös hangulata. Az igazán egzotikus csemegék azonban a kolumbiai esőerdő közepén elterülő Santa Fortuna, a nyüzsgő indiai főváros, a bollywoodi filmgyártás szíve, Mumbai és a Providence szigete, Sgàil, ahol éppen egy Stanley Kubrick Tágra zárt szemek című filmjét idéző álarcos szeánsz zajlik.

A BÉRGYILKOS, AKI NEM VÁLTOZIK

Az egyjátékos kampány gyorsan letudható: kb. 15 óra alatt végeztem úgy, hogy mindent kényelmesen végigpróbáltam és felfedeztem. Ám a sorozat védjegye, amire az egyes

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
IO Interactive

MŰFAJ
lopakodós/akció

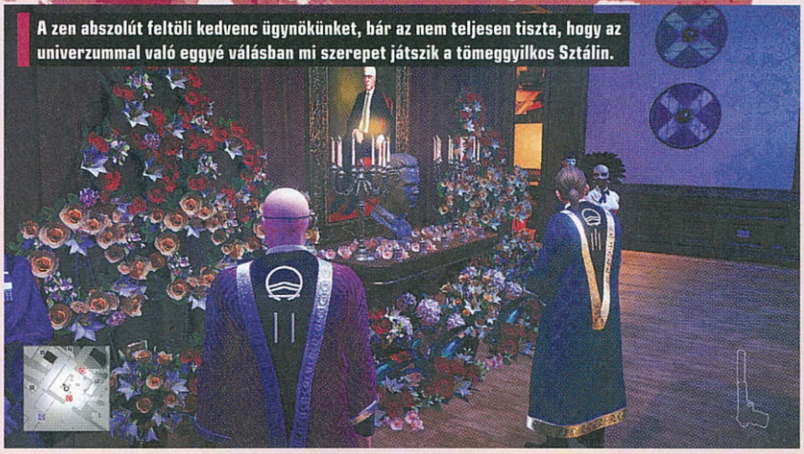
INFO

MEGJELENÉS
2018.11.13.

ÁR
Steamen 60 euró, nagyjából 19 300 forint, PS Store-ból 20 990 Ft.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500K 3.3 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon HD 7870 vagy erősebb DirectX 11 VGA, 60 GB HDD.



A zen abszolút feltöli kedvenc ügynökünket, bár az nem teljesen tiszta, hogy az univerzummal való eggyé válásban mi szerepet játszik a tömeggyilkos Sztálin.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TAKARÍTS MAGAD UTÁN!

A veterán Hitman-játékosok már tudják, de a program az újoncokat is figyelmezteti, hogy a hullákat, leütött őröket, NPC-ket tüntessük el szem elől! Már, ha nem a „tömeggyilkos" értékelésre hajtunk, hiszen ha az ellenség felfedezi, hogy társait és védenceit kiütötték, kutakodni kezd, és a kameráknak, pletykás vamzereknek köszönhetően gyorsan a 47-es nyomára bukkannak, amiből balhé lesz.

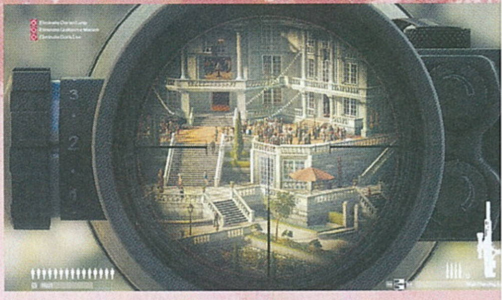
NE KAMERÁZZÁL!

Ha mégis lebukunk, és egy kamera objektívje előtt ütünk le NPC-ket, vagy csak szimplán átvonulunk előtte, akkor is tudni fogják a küldetés teljesítése után, hogy ott jártunk, és hírnevünk lesz, ami egy bérgyilkos számára nem annyira jó. Ezért érdemes a biztonsági kamerákat kilőni, vagy a központi számítógépről a felvételeket kitörölni. Persze vigyázva, hogy ne nagyon maradjanak szemtanúk!

NE MINDENT EGYSZERRE!

A Hitman 2 rendkívül nagy pályákat és igen összetett küldetéseket kínál, melyeket rengeteg féle módon megoldhatunk. Ezért hajlamos lehet az ember arra, hogy mindent kipróbáljon. A gond csak az, hogy a különböző opciók sokszor ütik egymást. Ezért igyekezzünk egy megoldási lehetőséget választani, és annak a „történetét" követni, különben garantáltan elszúrunk valamit buzgóságunkban!

Egy átlagos nap a profi bérgyilkosok világában. Párosan szép az élet, itt sincs másképp, és nincs romantikusabb, mint egy kis közös eliminálás.



küldetések után figyelmeztet is a játék, hogy egy feladatnak többféle megoldása létezik. Mint az előző részben, úgy itt is rengeteg kihívás és történetalternatíva áll rendelkezésünkre, amiket első nekifutásra már csak azért sem tudunk teljesíteni, mert ütik egymást. Például a kolumbiai helyszínen döntenünk kell, melyik, a városban hallott pletykára hallgatunk, hogy likvidálhassuk Rico Delgadót, a drogbárót: felvesszük egy híres tetováló fickó identitását, aki Delgadóhoz igyekszik, vagy az önimádó kartellvezér szobrának tartócsavarjait lazítjuk meg, hogy az átadáskor „baleset" érje a célpontot. Vagyis mindent egyszerre nem lehet, és már csak azért is érdemes újra nekivágni egy-egy küldetésnek, mert új kezdőhelyszínek nyílnak meg, és új, spéci gyilkolóeszközöket kapunk, ahogy a missziók után dől a tapasztalati pont.

A játékmenet alapvetően nem változott a Blood Money óta, mely bevezette a „mindennel gyilkolhatsz"-elvet. A IO gyökeres változtatások helyett csak bővítette azt, ami már eddig is tökéletesen működött. Igaznak bizonyult a marketing, és tényleg bármivel ölhetünk, csupán a képzeletünk szab határt eszközeinknek. Ott van persze a jó öreg hangtompítós pisztoly, a zongorahúr vagy a méreginjekció. De miért használnánk ilyen túl sok nyomot hagyó csúfságokat, ha könnyedén okozhatunk kellemetlenségeket egy fáról lelőtt kókuszdióval is? Vagy beöltözünk a célpont egyik kedvenc édességárusának, és megmérgezzük a kókuszgolyókat. Esetleg felöltjük az elhalálozott Providence-vezér halotti maszkját, hogy a koporsóból kikelve tegyük el láb alól a kegyeletét lerovó, megsemmisítésre kijelölt célszemélyt.

Változhatna viszont a sokat kritizált játékelem, a hullák idegesítő vonszolása. A Splinter Cell hőse már a 2000-es évek elején a vállára tudta kapni a holttesteket, a 47-es ügynöknek azonban ez 2018-ban sem megy. A mesterséges intelligenciára is jellemző még mindig, hogy ha gyanakszik ránk, egy ideig ugyan követ minket, de ha elveszítette érdeklődését, simán a szeme elé kerülhetünk. Viszont ha lebuktunk, utána, jaj nekünk! Nehezebb fokozaton sokszor kellett visszatöltenem az állást, ha ölésnél figyelmen kívül hagytam egy mindent látó kamerát, vagy egy padon ücsörgő NPC-t. Ugyanis ha egyszer elszabadul a pokol, esélyünk sincs a túlerővel szemben.

A PROFI

Az előző részből ismerős, játékosok által készített és online megosztott Contractek (melyek ezúttal is elég hullámzó színvonalúak – beleértve a saját suta küldetésemet) mellett végre van két igazi többjátékos mód is, melyek azért nem váltják meg a világot. Az Absolution Sniper Challenge részlegéhez hasonló Sniper Assassin kooperatív móka, melynek társ híján egymagunk is nekivághatunk, és ebben egy gyönyörű kastélykertben, egy esküvői ceremónián kell fix pozícióból likvidálni célpontjainkat, kizárólag mesterlövész puskával, a rendelkezésünkre álló 15 perc alatt. A Ghost Mode már sokkal izgalmasabb, mivel ebben egy, a mi játékunkban csak szellemformában jelenlevő (így nem sebezhető) riválissal versenyzünk az egyjátékos módból ismerős térképeken, hogy előbb nyírjunk ki 5, egymás után kijelölt áldozatot, lehetőleg csendben, észrevétlenül. Ez a kompetitív multi sietős és adrenalindús, így pont azt a lassú, feszült Hitman-élményt öli meg, ami miatt kedveljük a szériát. És egyébként jelenleg a kooperatív és a kompetitív módok is bétafázisban vannak, ami azt jelenti, hogy csak gyorsmeccsekben, a játék által kiválasztott pályákon nyomulhatunk, esetleg meghívhatunk egy barátot, ha neki is megvan a Hitman 2.

Szóval a legújabb epizód a félkomoly többjátékos módokon kívül nem sok újdonságot vonultat fel, de talán a rajongók nem is erre vágytak, hanem újabb, rendkívüli módon kidolgozott pályákra, rengeteg, kreatív küldetésre és kihívásra, melyek hosszú távú szórakozást biztosítanak. A 47-es ügynök újfent teljesíti ezeket az elvárásokat, és morcosan ránk tekint, ha a gyenge sztori miatt felemelnénk a szavunkat. Persze, a kopasz gyilkos akkor legyen legény a gátón, ha Sean Beant ki tudja iktatni az előző részből ismerős első, Hitman 2-höz érkező Elusive Target limitált küldetésben! G

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

Ugyan már volt egy remek Hitman 2 játékunk, azonban az új változat csak történetében marad el a névrokontól, ám igen nagy pályái, éber ellenfelei és a tengernyi gyilkolási lehetősége miatt ez a Hitman 2 is igen szórakoztató. Kár, hogy a többjátékos módok még csupán szárnypróbálgatások.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Elképesztően részletes pályák, melyeknek a rengeteg kihívás miatt magas az újrajátszhatósága, és a régi-új játékmódok is hosszú távú szórakozást nyújtanak.

KONTRA

Rövid és nem túl izgalmas a sztori, a multi bevezetése pedig dicséretes, de ebben a formában kevés, és néha a mesterséges intelligencia is elég butuska.

85%

SEAN BEANNEK ISMÉT MEG KELL HALNIA!

A Hitman 2-ben visszatérnek az előző részből ismert, limitált ideig elérhető Elusive Target-küldetések. Ezek közül az elsőnek a The Undying nevű rivális bérgyilkos likvidálása volt a célja. Ennek különlegessége, hogy a címszereplőt az a Sean Bean játssza, akinek filmes karakterei általában fűbe harapnak. A fedőnév mögött egy Mark Faba nevű ex-ügynök rejtőzik, aki korábban a brit titkosszolgálatnál, az MI5-nál dolgozott. Ironikus utalás Bean filmes karrierjére, hogy a szabadúszó bérgyilkos specialitása nem más, mint hogy profi módon tudja megrendezni saját halálát. Tehát ezúttal a mi kezünkben volt Sean Bean hősének sorsa.

NEM VAGY BIZTONSÁGBAN!

A Hitman-sorozat védjegyévé vált, hogy a 47-es ügynök magára ölteheti a hatástalanított NPC-k ruháit. Ám ezzel még nem oldottunk meg mindent, hiszen vannak területek, ahová az adott öltözettel nem juthatunk be, és az örök, alkalmazottak főnökei bizony ismerik beosztottjaikat. Így még álruhában is kerüljük azokat a karaktereket, akiknek a feje fölött ott a kis kör, mert ők könnyen lebuktathatnak!

KOMBINÁLJ!

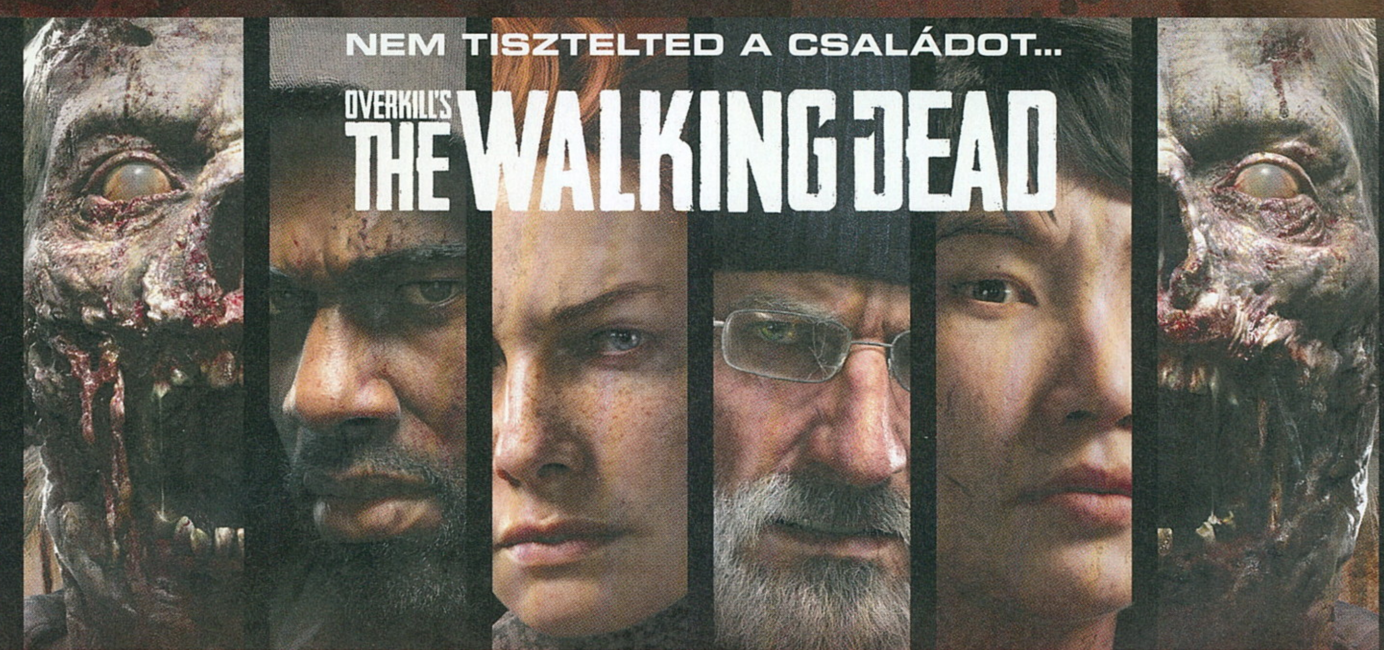
Aki a „csendes gyilkos" rang megszerzésére hajt, az bizony nem lövöldözhet-fojtogathat ész nélkül, és ez a célpontra is érvényes. Ezért használjuk ki, hogy a Hitman 2-ben minden korábbinál nagyobb az interakció foka, és nem kombináljunk! Például egy akkumulátort vízbe dobva áramütést idézhetünk elő. És ha egy pálmafa alatt álló ember fejére kókuszdió esik, azt nem nagyon fogja túlélni. Csak okosan!

A TÜRELEM FEJLÖVÉST TEREM!

Mind a Sniper Assassin módra, mind a hagyományos küldetésekre igaz, hogy érdemes kivárni, és nem rögtön letámadni a célpontokat. A program a gyorsaságot is jutalmazza, de ha Sniper Assassinban idő előtt lelőjük az egyik célpontot, a többi könnyen kereket oldhat. Így előbb ismerjük meg a játékteret, tanulmányozzuk az NPC-k viselkedését, és csak utána vágjunk neki a nagy likvidálásnak!

ISMERD MEG A PÁLYÁKAT!

A kihívások miatt is jó, ha alaposan ismerjük a pályákat, ám a párbajozós Ghost Mode-ban ez alapkövetelmény. Ugyanis a gyilkos versenyben nem elég kiiktatni ellenfeleinket, de gyorsabbnak is kell lennünk a rivális játékosnál, és ha nem tudjuk, merre kell menni a célpont megközelítéséhez, akkor jelentős hátrányba kerülünk. Ezért csak kellő tapasztalattal essünk neki a multinak, ne égjünk be!



NEM TISZTELTED A CSALÁDOT...
OVERKILL'S THE WALKING DEAD

[ÍRTA BÖJTI] VAN AZ ÚGY, HOGY AZ ELŐÍTÉLET ALAPOSAN RÁNYOMJA A BÉLYEGÉT EGY ÉLMÉNYRE, MERT UGYE MIND EMBEREK VAGYUNK, AZ ELSŐ BENYOMÁSOK PEDIG RENDKÍVÜL FONTOSAK. ÍGY JÁRTAM AZ OVERKILL ÚJ JÁTÉKÁVAL, AMITŐL SEMMIT SEM VÁRTAM, AZ ELSŐ ÉRTÉKELÉSEK ÉS JÁTÉKÓRÁK UTÁN A POKOLBA KÍVÁNTAM, MAJD RÁJÖTTEM, HOGY AZ EGYIK LEGJOBB KOOPERATÍV AKCIÓJÁTÉK. LEHETNE, HA A HIBÁK NEM RONTANÁK AZ ÖSSZKÉPET.

Nem is olyan régen, a 18/08-as PC Guruban írtam a már régen beharangozott, majd jó hosszú időre eltűnt Overkill's The Walking Deadről, amely a Paydayjel hírnevet szerző csapat nagy visszatérése a rablások után, miközben a megszokott műfajtól látszólag alig tér el. Csapatosan összeverődött játékosok különböző taktikákat alkalmazva ezúttal nem a pénzt akarják eltulajdonítani, hanem az ellátmányt, ami a mindennapos túléléshez szükséges, elvégre a programot sikerült beleszuszakolni a tévéképernyőkön lassan szereplőihez hasonló zombivá változott sorozat univerzumába. Mert ugye az élőhalottak népszerűsége majdhogynem töretlen, és ezt az utolsó csepp vérig meg is akarják fejni a pénzért bármire képes társaságok. Hogy, hogy nem, a balhékat is megért

A többieket megették, a fegyver beragadt, a cél még messze. Ebben az esetben érdemes elbújni, különben nincs sok esélyed.

ADATOK

KIADÓ
Starbreeze Publishing AB

FEJLESZTŐ
Overkill – a Starbreeze Studio

MŰFAJ
akció, horror

INFO

MEGJELENÉS
2018.11.06. (PC, konzolokra jövőre érkezik)

ÁR
Steamen 50 euró, nagyjából 16 100 forint.

GÉPIGÉNY
Intel i5-4460 CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 750Ti VGA, 60 GB HDD.

(mikrotranzakciók, emlékszik még valaki?), majd a kiadó befolyása alól szabadulva jó útra tért fejlesztők ebbe a véres, beles világba dobták be a játékosok csapatát, hogy ott aztán a farkastörvények szerint éljenek túl egy kooperatív akciójátékban. Nem kevés taktikával. Menedzseléssel. Fejlesztéssel. Többek között.

ELSŐ LÁTÁSRA... HALÁL

Jó, az idei prezentációk során nem tűnt kifejezetten rondának a játék, de azért azt sem lehetett mondani, hogy a szépségért kívánta meg valaki. Ráadásul kooperatív zombi- és idegenmészárlásból van elég, a Left 4 Dead óta eltelt idő pedig nem éppen a reformációról szólt, mint inkább a nosztalgia felidézéséről, a hangulat megteremtéséről, a bevált klisék puffogtatásáról. Kivétel talán a Crytek üdvöskéje, a Hunt: Showdown,

Nulla elvárás után komoly meglepetés: a játék igazán izgalmas, taktikus kooperatív túlélés a zombik között, csak sajna rengeteg javítást igényel.

ami részben ezt a műfajt megcélozva kínált igazán összetett, hosszúra nyúló, egyben pedig rendkívül emlékezetes játékélményt. Éppen ezért volt nagy kérdés, hogy a tévésorozat egyre látványosabb bukdácsolásai mellett mi szükség egy olyan programra, amiben ismét négyen zarándokolhatunk a zombikkal teli utcákon, hogy belsőségben tocsogva túléljük az aktuális napot. Legalábbis az E3-as demó ennél többet nem mutatott, így egyedüli reményt a tapasztalt csapat nyújtott, no és persze a tény, hogy az ismert franchise adja az alapot.

Aztán megjött a játék (miközben a konzolos verziókat 2019-re tolták át – ezúttal PC-n végezzük el a bétatesztet, hát, köszi), az első napok pedig nagyon nagy csalódást okoztak. A csatlakozás általában vagy összejött, vagy nem, ha esetleg előbbi, akkor lehet, hogy még indítás előtt, esetleg már a misszió közben esett szét a parti, ráadásul a demóban is látott Georgetown sem valami izgalmas és ötletes helyszín. Előtte ugyan van egy felvezetés, ami egy tábor bevédését helyezi előtérbe, hogy szögesdróttal kerítsük el a bejáratokat, deszkázzuk be az összes kaput, verjük vissza az egyre agresszívabb hordákat, de sok újdonságot tulajdonképpen ez sem nyújt. Aztán a játék bedob egy nagy térképre, ahol fel-felvillannak rendes, időre teljesíthető és extra küldetések, meg kiderül, hogy van egy csomó almenü, amiben egy pillanat alatt elveszik az ember, magyarázat viszont nem sok érkezik. Ezért hát meglepődik az, aki egy gyors akcióra jelentkezik a L4D nyomdokaiban haladva, sőt azt veszi észre, hogy újra és újra kinyúlik a kövön, testét zombik marcangolják, morgolódó társai pedig megpróbálják feléleszteni (vagy kiszavazzák), ami egy nagyobb horda esetében szó szerint lehetetlen vállalkozás. Most mondom, jóbarát, ne ess neki a játéknak, hanem tapasztald ki pontról pontra, elveszve a részletek között, mert másképp nem megy.

AZTÁN JÖN AZ ELFOGADÁS

Nem meglepő, legalábbis a Payday után nem az, hogy a TWD egy erősen taktikus alapokkal rendelkező darab, amiben nem is a lövöldözés a lényeg. A történet szerint a Family (Család) nevű csoportosulás uralja a vidéket, tagjai sokan vannak és nem éppen barátságosak, a különálló táborokban összeverődött túlélőket pedig alaposan megvámolják. Ha valaki nem fizet, nem adja meg a Család által követelt ellátmányt, akkor bizony a társasággal gyűlik meg a baja. A sztori tehát a tipikus ember embernek farkasa kiindulópontból zabálja el magát egészen a zombiapokalipszisig, ami azt jelenti, hogy mindenhol ott vannak az agyra éhes hullák,

TIPPEK, TRÜKKÖK

FIGYELJ MÁSOKRA

Az Overkill's The Walking Dead tényleg csapatjátékot igényel, szóval soha ne hagyd figyelmen kívül, mit csinálnak a többiek és merre járnak. Sajnos néhány emeletnyi vagy akár szobányi elkeveredés sokak halálát okozhatja. Figyeld tehát a többiek lépéseit, ha bajban vannak, segítsd őket, ha földre kerülnek, igyekezz éleszteni. De csak akkor, ha nem olyan vészes a helyzet, különben az egész küldetést bukhatjátok.

GYŰJTÖGESS

Senki nem kerget, pláne nem a tatár. Na, jó, a zombik egy kicsit mégis. A lényeg mégis az, hogy lassan és megfontoltan haladj, nem kell rohanni, túrj fel minden ellátmányt, mert a lőszer a harcban fontos, az összetevők a fejlesztésben, plusz kimaradhat néhány speckó kiegészítő is, amiket a pályákon lehet belootolni. Éppen ezért kiváló taktika a környék aprólékos megtisztítása, majd minden fellelhető cucc begyűjtése.

CSAK EGYESÉVEL

A nem rohanunk az irtásra is érvényes. Ha nekirontasz két-három zombinak, az még oké, de soha nem tudhatod, hol csattogtatja a fogait még egy regiment hulla. Lehet, hogy pont az ajtó mögött? Ha pedig együtt megindulnak, bizony elég nehéz megállítani őket. A legjobb, ha ketten-hárman egyesével elintézték minden egyes járkálót, míg valaki a terepet figyeli, nehogy meglepetés érje a bandát. Mindenre fel kell készülni.

NE PÁNIKOLJ!

Ha pedig mégis beüt a baj, akkor se veszítsd el a hidegvéred, mert aki bepánikol, az gyorsan a földön végzi. Mérd fel a környezeti környékben rejlő lehetőségeket, figyeld meg a zombik eloszlását, a társak elhelyezkedését. Ha például többen elestek, ne ronts be utánuk a tömegbe, csald el az élőhalottakat, vagy nagy veszély esetén egy magaslati ponton helyezkedj el, hogy ne kaphassanak el, a társak pedig újraéledhessenek.

FEJLESSZ, KUTASS

Fontos, hogy a missziók teljesítése mellett minden sikeres küldetést követően nézd át a lehetőségeid. Gondolok itt a térképen megjelenő, időre teljesíthető kisebb feladatokra, a karakter és az óvóhely fejlesztéseire, a bázison lévő túlélők beosztására, sőt utóbbiakat még begyűjtésekre is kiküldheted, bár azt mindig figyeld, mennyi eséllyel indulnak neki a feladatnak. A TWD egészen összetett az egyszerűség álcája mögött, használd ki.

TAKTIKÁZZ

Soha, de tényleg soha ne izomból akard megoldani a főbb feladatokat, a nehéz helyzeteket. Persze, van olyan, hogy egy páncélozott célszemélynek érdemes fúriaként nekirontani, mert gyorsan megkerülve megcsapkodhatod, kellőképpen sebezheted, de átlagosan tovább élsz, ha nyugiban és csendben kezeled a helyzetet. Szűk térben pedig jól helyezkedj, dolgozz össze a többiekkel, így kevés az esély az emberek/zombik sikeres támadására.

TARTOGASS

Mivel a finálé a legtöbbször parádés, érdemes tartogatni a lőszert és az ellátmányt. Miután csak kevés van a karaktereknél (mindenből), ha azt már az elején elhasználod, a végére csak a csákányod, botod lesz meg, ami a kimenekítésnél nem biztos, hogy elég, pláne akkor, ha több horda támad. És bizony olyankor már a hangos lőfegyver is utolsó mentsvár lehet, ahogy az EU-csomag, vagy a füstbomba is, szóval tartogass.

Látom, fodrásznál egy ideje már senki nem járt, szóval gyertek csak, gyertek, majd én jól beállítom az elválasztást, valahova középre.

méghozzá nem is kis számban. A feladat a begyűjtés és közben az életben maradás, de alapvetően mindenféle alternatív cél is felbukkan, mint mondjuk, a túlélők összeszedése, egy-egy szerkezet megszerzése, egy adott személy levadászása, valaminek a beindítása és a többi. Eközben ugye a zombikkal automatikusan összefutunk, szóval nem árt kisebb adagokban felőrölni a hordákat úgy, hogy ketten elöl vagdalkoznak, ketten pedig a környéket figyelik, esetleg halk lőfegyverekkel segítenek be, mert ha beindulnak a járkálók, nem könnyű előlük megmenekülni. Sőt, nehezebb is, mint az ellenséges szervezeteket legyőzni, mert bár azok fegyverekkel és páncéllal szerelkeztek fel, buták, mint a kő, emellett nem is nagyon próbálkoznak, csak lövöldöznek egy darabig, aztán elcsendesülnek, ha ellentámadásba lendültök.

Ellenben van egy olyan hátránya a jelenlétüknek, hogy mindenféle lőfegyvert használnak, hangosak, ezzel bevonzanak minden közeli zombitömeget, ha pedig beszorulsz a Család, esetleg a hadsereg és a hullák közé, akkor bizony nem sok esélyed van a túlélésre. Ráadásul a legtöbb esetben a kimenekülés sem olyan egyszerű, mert nem úgy van az, hogy csak elértek a pálya végét, aztán pápá, rothadó pajtások… a legtöbb esetben várni kell a segítség megérkezéséig, egy-egy pont bevédése pedig igazi rémálom, ha a legmagasabb készültségi fokon özönlő zombik lepik el a környéket. De valahol ez az egyik, ami igazi szépséget ad a The Walking Deadnek.

MAJD A SZERELEM

Mert bizony, ha beleásod magad, az Overkill játéka zseniális. Lehetne. Jönnek a fejlesztések, a színkódos kiegészítők, amikkel aztán lehet gyalulni, meg koponyákat törni, hogy utána igazi badass fickóként tartsátok rettegésben a környéket. A jó csapat nagyon

fontos, meg a türelem, elvégre sokszor egymásfél óra is lehet egy misszió teljesítése. Főleg, ha egy-két játékos elesik, mert akkor bizony várni kell, méghozzá valami biztonságosnak tűnő helyre, magaslati pontra húzódva, ahol talán nem falnak fel a büdöskék az újraéledést jelentő 2-3 perc során. És barátom, megtanulod még, hogy az milyen sok idő, de akár már 10 másodperc is. A zombik robbannak, agresszívan támadnak, az emberi ellenfelek lövöldöznek, te meg ott állsz a leterített túlélő fölött, akit felzabálnának a hullák, a környéken éppen kivéreznek a haverok, és azt látod, hogy minden ajtón özönlik a végtelen számban érkező horda. Na, ez igazán emlékezetes pillanat lesz.

Pluszban a mesterséges intelligenciát begyűjtésre küldheted, a teljes bázist fejlesztheted a jobb ellátmányért, a saját karaktered és felszerelését is erősítheted, miközben egyre több helyszín és lehetőség nyílik meg. Külön jópont a bevásárlóközpontért, ami mintha csak Romero filmjéből szabadult volna. Szóval az Overkill's The Walking Dead egy mestermű a kooperatív akciójátékok között, sőt részleteit figyelve kifejezetten mutatós, véres és izgalmas. Kár, hogy a hibák kicsit árnyalják a képet, mert szívem szerint nyolcvan és kilencven közé dobnám az értékelést. Csak ugye a csatlakozási problémák, a bugok bezavarnak, a mesterséges intelligencia elég gyatra, és oké, kell a csapatjáték, amihez az IQ sem árt, de na, tegyenek már értelmesebb botokat is be, hogy ha éppen bénáznak a szerverekkel, akkor ne a keresést kelljen bámulni órákon át. Szóval vannak bajok, nem is kevés, de személy szerint bízom abban, hogy az elkövetkezendő hónapokban elég javítás és változtatás érkezik, aztán nemcsak megéri majd teljes áron beruházni a programra, de szinte kötelező is lesz a stílus szerelmeseinek. A történet nem nagy szám az átvezetőkkel, de a játékélmény simán kárpótol. De kell ezt vajon olyanoknak mondanom, akik már sok száz órát öltek a Payday valamelyik epizódjába? Természetesen nem véletlenül.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Első ránézésre csak egy újabb kooperatív akciójáték, ami a döglődő tévésorozatról tépné le az elrohadt bőrt, de igazából sokkal több annál, igazi mestermű. Vagyis csak lenne, a hibák nélkül.

TÁLALÁS: **84%**
TARTALOM: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Kellőképpen összetett játékmenet, alternatív lehetőségek és véletlenszerűen változó behatások. Az összeverődött zombik tényleg nagyon veszélyesek, taktikázni kell, így valóban muszáj társakként viselkedni.

KONTRA

Csatlakozási problémák, elég gyengécske mesterséges intelligencia, ami a bugokkal karöltve kicsit megöli az élményt. Tessék kijavítani, mert nem tudok eléggé lelkendezni!

78%

AZ ÉV CSALÓDÁSA

Fallout 76

[IRTA BATE] **Nincs fél éve, hogy a PC Guru hasábjain előzetest írtam a Bethesda legújabb játékáról, és igyekeztem a lehető legpozitívabban hozzáállni a már akkor is megkérdőjelezhetőnek tűnő koncepcióhoz. A várakozás aztán november közepén véget ért, és kiderült, hogy nem voltak alaptalanok a félelmek: a legújabb Fallout-játéknak már nem sok köze van az elődjeihez, ráadásul MMO-nak is harmatgyenge.**

Idén 19 éve, hogy a Fallout-játékok lelkes rajongója lettem. Valahol egészen sorsszerű, hogy az 1999/10-es PC Gurunak köszönhetően ismertem meg az első részt, hiszen ebben a magazinban volt teljes játék a program. A Fallout szerelem volt első látásra: a különleges hangulatú és sokrétű szerepjáték lényegében azonnal beszippantott, és jelentős szerepe volt abban, hogy mind a mai napig imádom a posztapokaliptikus világokban játszódó történeteket. A folytatás az összes bosszantó hibájával együtt is lenyűgözött, és még az RPG-jellegét elvesztő Fallout: Tacticsot is élveztem.

A Bethesda az ezredfordulót követően szerezte meg a széria jogait, és a 2008-as Fallout 3 sikerrel emelte át a sorozatot a XXI. századba, megtartva az alapokat, de jelentősen variálva az eredeti koncepción. A két évvel későbbi, Obsidian-féle New Vegas sokak szerint a széria egyik legjobb része, és a 2015-ös Fallout 4 hiába vesztett sokat a szerepjátékos vonulatból, még így is magával ragadó program lett, amibe – velem egyetemben – rengetegen öltek több száz óránál is többet. A szívem mélyén hasonlót reméltem a Fallout 76-tól is, de végül csak azért töltöttem vele hosszú órákat, mert muszáj volt. A Bethesda legújabb alkotása lényegében már csak a nevében Fallout, és még ezt a szégyent is tudták fokozni, ugyanis online többszereplős játéknak is csapnivaló.

ADATOK

KIADÓ **Bethesda Softworks**
FEJLESZTŐ **Bethesda Game Studios**
MŰFAJ **MMO**

INFO

MEGJELENÉS 2018.11.14.
ÁR A Bethesda oldalán 60 euró, nagyjából 19 300 forint, PS Store-ból 21 990 Ft.

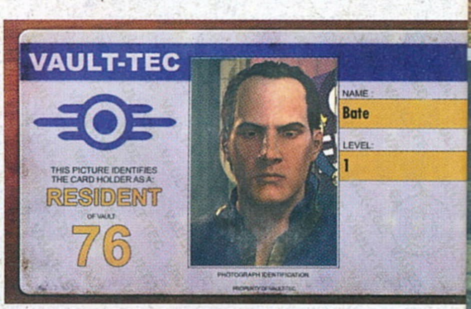
GÉPIGÉNY

Intel Core i5-6600 3,5 GHz CPU, 8 GB RAM, Nvidia GTX 780 VGA 60 GB HDD.

A RÉGI JÓ DOLGOKBÓL NEM MARADT SEMMI

Sokan szeretjük a Fallout-sorozatot az egészen egyedi, retrófuturisztikus világa miatt, de valójában azzal lopta be magát a szívünkbe, hogy a legtöbb része igazi szerepjátékra adott lehetőséget. Számított, hogy milyen karaktert alkotunk, hogyan viselkedünk, milyen döntéseket hozunk, és a ránk váró feladatokat is változatos módokon oldhattuk meg. Mindez a Fallout 76-ból viszont szinte teljes egészében hiányzik. A játék elején ugyan minden korábbinál részletesebben beállíthatjuk a karakterünk külsejét, de hiába kapjuk meg újra a S.P.E.C.I.A.L. elnevezésű rendszert, nincs lehetőség arra, hogy a strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility és luck alaptulajdonságokra osztott pontokkal alakítsuk ki teljesen egyedi főhősünket. Mind a hét mutató egyes értéken áll, mikor kilépünk a 76-os óvóhely hatalmas ajtaján, és arra sincs lehetőség, hogy a karakterünket meghatározó preferált képességeket válasszunk magunknak.

Fejlődni persze lehet, mindenért tapasztalati pont jár, de szintlépéskor nem oszthatók szét pontok a különböző skillek között,



Habár a Fallout 76-on látszik, hogy öreg motor hajtja, a külső helyszíneken azért megcsillannak az engine erősségei.

KIHÍVÁS CSAK NYOMOKBAN

A cikkben külön nem tértünk ki rá, de azzal is érdemes tisztában lennetek, hogy a Fallout 76 harcrendszere sokszor a vicc kategóriába esik. Egyrészt a Fallout 4-ből átemelt rendszer egyáltalán nem működik olyan jól, mint egy átlag FPS-ben, így közelharcban a lőfegyverek sokszor használhatatlanok, főleg állatok esetében – több golyó megy a földbe, mint az ellenfelekbe –, szóval mindig legyen nálatok erre az esetre valami könnyen suhogtatható megoldás. Emellé azt is érdemes tudni, hogy visszatér a VATS (Vault-Tec Assisted Targeting System), ami konkrétan nevetségessé teszi a játékot. A korábbi epizódokban ez ugyebár lelassította az időt, és minimális taktikázásra adott lehetőséget. Online játék révén erre itt nincs lehetőség, helyette a rendszer elkezdi kiszámolni a találati arányt valós időben, és ha elég magas az érték (mondjuk 70% felett), akkor célzás nélkül elsüthetjük a fegyverünket, és eltaláljuk az ellenfelet. Kihívás amúgy elég csekély mértékben található a Fallout 76-ban: az például szégyen, hogy simán kinyírtam szupermutánsokat olyan fegyverrel, amit az első félórában találtam.

ehelyett úgynevezett perk kártyákat kapunk, amik „aktív" állapotban bónuszokat biztosítanak: például nagyobb sebzés adott fegyvertípussal, nagyobb teherbírás, védelem a sugárzással szemben, de növelhetjük velük a zárfeltörés szintjét, vagy a hackelést, esetleg elérhetjük, hogy a világ számos pontján fellelhető munkapadokon magasabb szintű páncélokat és fegyvereket készíthessünk. Minden szintlépéskor egy kártyát választhatunk, és ezek a lapok minden esetben valamelyik S.P.E.C.I.A.L. alaptulajdonság alá tartoznak, eggyel növelve az értéküket. Ha tehát az első alkalommal egy olyat választunk, ami a Strength alá tartozik, akkor ennek az értéke 1-ről 2-re módosul. Ennek az a jelentősége, hogy minél magasabbra tornázzuk az adott tulajdonságot, annál több hozzá tartozó kártya aktiválását teszi lehetővé a zsebünkben gyűlő pakliból: kettes szintű erő alá például két egyes szintű kártya tehető, hármas szintű alá már három egyes szintű, és így tovább.

Bizonyos időközönként kapunk továbbá kártyacsomagokat, és ezek között akadhatnak olyanok, amiket már korábban is birtokoltunk. Gond ilyenkor egy szál se, hiszen ezek „összeolvasztásával" fejleszthetők a lapok: növelhető az általuk kifejtett

Szimpatikus ez a völgy, azt hiszem, ideje letáborozni, csak előhúzom az Inventoryból a házam és tá-dááá!

hatás, például a 20%-os előny 25%-ra nő, az egyes szintű lap pedig kettes szintűre vált. Viszont így már csak két lapot pakolhatunk a hármas szintű alaptulajdonságok alá: egy 1-es szintűt és az újonnan kialakított 2-eset. A matek egyszerű, és ennek fényében kell taktikázni, hogy melyik mutatót növeljük szintlépésenként, és mely kártyákat olvasztjuk egybe a felhasználható hely kárára. A rendszer alapvetően ötletes, a lapokat ráadásul

még két másik pontra, begyűjteni a misszió által előírt cuccokat, megnyomni kapcsolókat, elindítani gépeket, közben tovább lövöldözni, aztán egy ponton megoldódik a küldetés, kapunk valami jutalmat, fejlődünk, és kezdhetjük elölről az egészet, csak új helyszíneken, más lényekkel. Mindez leírva nagyon unalmas, és a játékban sem jobb, ugyanis nem csinálunk mást, mint egy halott világban kóválygunk egyik településről a másikra. A hatalmas

A Fallout 76 kopottas kinézetéért az a módosított Creation engine a felelős, ami még 2011-ben a Skyrimmel debütált.

bármikor variálhatjuk, így mindig olyan előnyöket vehetünk elő, amikre épp szükségünk van.

Ezt persze még nagy túlzással sem lehetne szerepjátéknak nevezni, viszont egyedi, megfontoltan fejlesztett karakterekre amúgy sincs szükség, hiszen nem kapunk normális történetet, sőt kidolgozott, több módon megoldható küldetéseket sem. A ránk váró feladatok során mindig elbandukolunk a hatalmas térkép valamelyik pontjára, ahol lövöldözni kell, kiirtani a ránk törő lényeket, majd továbbmenni

térképen csakis ellenfelek vannak, nincs egyetlen NPC sem, nincsenek érdekes/mókás/kedves/furcsa karakterek, a küldetéseket robotoktól, számítógép terminálokból, vagy halottak zsebéből kikapart papírlapok alapján kapjuk, ami olyan szinten illúzió- és hangulatromboló, hogy az ember nem is érti, a fejlesztők hogyan találhatták ezt jó ötletnek...

TÚLÉLŐSHOW

A jobbára érdektelen sztori ugyan megmagyarázza, hogy miért nincsenek emberek, de a mindenkire

Az arckifejezéséből ítélve ennek a barangoló hölgynek nem sikerült teljesen kimaxolnia a napi szépítő alvás kvótát.

ható fura fertőzés borzasztóan lusta és olcsó megoldás, ahogy az is, hogy a 76-os óvóhely felügyelőjének nyomában kajtatva fedeztetik fel velünk a játék világát, a lehető legbénább fetch-küldetések közepette. Élvezhető történet tehát nincs, valóban érdekes és fifikás küldetésekről pedig csak álmodhatunk. Cserébe viszont van soha véget nem érő gyűjtögetés, craftolás, így bármit megalkothatunk a munkaasztalokon, visszatér a Fallout 4-ben megismert építkezés, és most már arra is rendszeresen figyelni kell, hogy karakterünk rendszeresen egyen és igyon, méghozzá lehetőleg ne szennyezett ételeket és italokat.

A játékot eredetileg a Fallout 4 multiplayer módjának szánták, majd úgy döntöttek, többet ér, és önállóan adták ki.

Ez persze mind szuper (lenne), csak az élettelen világban bóklászva, a teljesen érdektelen küldetéseket hajszolva másra sem tudtam gondolni, csak arra, hogy nagy kedvencemet egy sokadik túlélőjátékká degradálták, lényegében kiherélték, kiszedve belőle mindent, amiért valaha megszerettem. Nem az a baj, hogy muszáj figyelni a folyadékbevitelre, hogy a fegyvereket rendszeresen javítani kell, hogy a kaját érdemes bekészíteni a főzős munkaállomásnál, hogy a kacatokból lehet páncélt eszkábálni, hanem az, hogy mindez teljesen céltalannak és értelmetlennek tűnik, hiszen valójában nincs miért küzdeni. Engem legalábbis egyáltalán nem motivál, hogy egy atombomba indítókulcsait összegyűjtve kezdeményezzek nukleáris támadást, amivel aztán a korábbinál jóval erősebb szörnyek hívhatók be a pályára...

A fejlesztők erre persze azt mondták, hogy ez itt egy online játék, majd a többi vásárló megtelíti élettel, mindenki maga írja a sztoriját, semmi szükség előre megírt kalandokra és karakterekre. Hát persze. Egy barátommal együtt játszva annyival lett érdekesebb a program, hogy végre volt kihez szólni, valakivel közösen lehetett szörnyülködni azon, hogy mennyire értelmetlen a teljesen kihalt területek közti szaladgálás. Ami pedig az ismeretleneket illeti, a többi játékos sosem népesíti be a világot: a játékkal töltött órák során rendszeresen böngésztem a térképet, ami mutatja az adott szerveren lévő összes „túlélőt", és egy tucatnál sosem számoltam többet. Egy ekkora bejárható területen ez lényegében nulla, konkrétan előfordult, hogy órákig más játékos színét sem láttam, ha pedig mégis, akkor se neki, se nekem nem volt kedvem összedolgozni. Húsz órán át összesen 40 különböző ismeretlennel találkozhattam, és ebből háromnak volt kedve egyáltalán visszaköszönni. Szóval ennyit arról, hogy majd a játékosok teszik élővé ezt a világot...

TÁKOLMÁNY

Már a fentiek is bőven elvették a kedvem a játéktól, de sirámaimnak ezzel még koránt sincs vége. A Bethesda fejlesztői ugyanis képtelenek voltak rendesen befejezni a programot: az unalmas játékmenetet fagyások, érthetetlen szaggatások és bugok garmadája teszi idegesítővé, és akkor arról még nem is beszéltem, hogy egy könnyen és gyorsan használható tárgylistát sem sikerült a játékba illeszteni. Persze, roppant hangulatos,

PVP, DE MINEK

Lévén ez egy MMO, a fejlesztők kénytelenek voltak megadni annak a lehetőségét, hogy a játékosok egymással is harcolhassanak (ez ugye a player vs player, avagy a PvP). Igen ám, de itt is vannak bajok rendesen. Ha például megtámadunk valakit, akkor egész addig nincs rendes sebzés, amíg a másik fél bele nem áll a harcba (magyarul, ha nem akarsz csatázni, simán elsétálsz). Ezzel viszont könnyedén vissza lehet élni, hiszen, ha megtámadnak, az ügyesek villámgyorsan le tudnak tenni pár ágyút az építkezéssel, és csak aztán lőnek vissza, mikor már garantált a „túlerő". Külön szerverek természetesen nincsenek a PvP-nek, ráadásul nincs semmiféle szintezés sem, szóval bárki neked mehet teljes power armorban már a játék elején, aminek az égvilágon semmi értelme. A rendszer teljes csődjét amúgy az is jelzi, hogy a játék során nekem soha nem jelezte a rendszer, hogy wanted státuszú játékos lenne velem egy pályán – ez ugye akkor fordulhat elő, ha valaki rendszeresen zaklatja a többieket. De ugyan minek mennél neki egy másik játékosnak, ha még normális jutalom sem jár a győzelemért?

Toto, már nem Kansasben vagyunk, ez itt Nyugat-Virginia, ahol a Bádogember nem azért kél útra, hogy érző szívre találjon.

hogy a Pip-Boy menüjében kotorászunk, olyan, mintha újra a Norton Commandert kezelném, de ez már nem egy single player játék, ahol ilyenkor megáll az idő, hanem egy sosem szünetelő MMO, ahol sokszor nincs idő a pöcsölésre. Ugyanez a helyzet a fotómóddal is: tökre értem, hogy a God of War, az Assassin's Creedek és a Spider-Man után muszáj volt betenni ide is, mert marha trendi, csak semmi értelme, mert az online alapok miatt nincs sem idő, sem helyzet, sem kedv az akciók megörökítésére. Ehelyett lehetett volna foglalkozni azzal, hogy a Fallout 4-ből áthozott építkezés ne legyen frusztrálóan idegesítő. Elég lett volna megnézni az első Simset, ott már 18 éve sikerült idegbaj nélkül használható rendszert tető alá hozni.

Technikailag a Fallout 76 egy fércmunka benyomását kelti, és hasonló érzésünk támadhat akkor is, ha a külsőségeket

vizsgáljuk. Azt elismerem, hogy a bejárható terület mérete lenyűgöző, a változatosságra sem lehet panasz, jobb pillanataimban még hangulatosnak is nevezném a világot. De aztán eszembe jut, hogy hiába vannak jól megoldva a fények, hiába vannak homlokegyenest eltérő területek, ezeket megközelítve hamar világossá válik, hogy az alkotók csak kikukázták a Fallout 4-ben már használt elemeket, és minimális csiszolgatás után visszapakolták őket ebbe a játékba. A Fallout 76 világa nem szép, maximum egy magaslatról vizsgálva. Közelről elnagyolt, durva és fantáziátlan. Persze, lehet, ott rontottam el az egészet, hogy a Red Dead Redemption 2 után álltam neki a senkiföldje felfedezésének, de igazából ez sem mentség, hiszen a Bethesdát sem hajszolta senki, hogy három évvel a legutóbbi rész után egy ilyen idejétmúlt tákolmányt adjon ki a kezei közül...

KÖSZ, DE KÖSZ NEM

Ha ez a játék nem Fallout címmel jelenik meg, akkor valószínűleg nem lennék ennyire szigorú, hiszen az kétségtelen, hogy bőven van tartalom a játékban. Ha valakinek bejön a tárgykészítős, építkezős, gyűjtögetős, monoton játékmenet, az simán több tucat, de akár több száz órát is eltölthet a programmal. A Bethesda viszont a Fallout-brand részeként akart pénzt csinálni ebből a játékból, anélkül, hogy figyelembe vette volna, hogy a Falloutért fizetni vágyó rajongók mit is várnak ettől a sorozattól. Ugyanazt, mint korábban: a játék univerzumába passzoló sztorit, változatos és többféle módon megoldható küldetéseket, furcsa és érdekes karaktereket – ezek voltak azok a tényezők, amik elvarázsoltak minket az elmúlt húsz évben.

A Fallout 76 ezek közül egyikkel sem rendelkezik: magára öltötte az ismert nevet és univerzumot, de semmit nem kezdett vele. Ezek után nem csoda, hogy az egész egy félig üres és kiszáradóban lévő konzerv benyomását kelti, amit az ember ugyan meg-megpiszkál, de jóízű csemegézésről már szó sincs, befejezni pedig végképp nem fogjuk. A Bethesda új játéka lelketlen, félkész, lényegében teljes félreértés, egy sehová nem vezető vakvágány. Ezt mutatja az is, hogy cikkünk írásakor, alig két héttel a megjelenés után a játékot már 35 dollárért vesztegetik egy rövid akció keretein belül, és elemzők szerint a kiadó egyik legnagyobb bukása lesz – részemről nem bánom, szerintem megérdemli. Ugyanakkor bízom benne, hogy az alkotók tanulnak az esetből, és elgondolkodnak, hogy pontosan mitől is volt jó a Fallout. A franchise még nem halott, ahhoz túlságosan szeretjük, hogy végleg lemondjunk róla, így egy ötödik résszel simán kiköszörülhető a csorba. Csupán az kellene, hogy a kiadó a trendek majmolása helyett a széria örökségére helyezze a hangsúlyt, és persze az sem árt, ha nem röpke három évet adnak a feladattal megbízott fejlesztőcsapatnak.

ÉRTÉKELÉS

BATE

Falloutnak hívják, de nincs benne semmi, ami naggyá tette a Fallout-játékokat. MMO-nak harmatgyenge, ráadásul félkész, külsőleg pedig idejétmúlt az egész program.

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
Hatalmas nyitott világ, változatos területek, a fejlődési rendszer egész ötletes.

KONTRA
Halott világ, érdektelen történet, céltalan fejlődés, bugok és idejétmúlt látvány.

55%

A PARKETT ÖRDÖGEI

JUST DANCE® 2019

[ÍRTA **MIDNITE**]

A 2019-ben tizedik életévét betöltő Just Dance-sorozat igazi veteránnak számít a táncolós ritmusjátékok világában, a jelentős évfordulót pedig egy alapos fazonigazítással és arculatfrissítéssel ünnepli meg már most előre, ami szerencsére jó döntésnek bizonyult.

Egy alternatív univerzumban így festhet a Mad Max ikonikus jelenete. Igazán hiányoljuk a lángszóró-gitárt.

Mindenki ismeri azt a már klasszikusnak számító ritmusjátékos műfajt, mikor kisebb-nagyobb társaságok profi táncosokat próbálnak a képernyő előtt leutánozni, a játék pedig (jellemzően elég elnagyoltan) igyekszik követni a mozdulatok pontosságát. A lényeg nem annyira a tánctechnika vagy a profizmus, inkább a közös szórakozás – és ha ennél többet nem vársz tőle, akkor a Just Dance biztosan nem okoz csalódást.

CSAVARD FEL A SZŐNYEGET

Ahogy eddig is, úgy ismét a te választásodon vagy éppen a rendelkezésre álló eszközökön múlik, hogy a kezedben tartott kontroller vagy kamera kövesse táncmozdulataidat, ám az új Just Dance-ben egy csodás extra lehetőség is megnyílt: a legtöbb okostelefonra letölthető Just Dance app. Az alkalmazás telepítése és beállítása percek alatt megvan, utána pedig telefonodat úgy használhatod, mintha egy Joycon vagy PS Move kontroller lenne, tánc közben csak a kezedben kell tartanod, és kész. Ezzel meg is szűnik a probléma, ami a nagyobb társaságok vagy egy kamerát nélkülöző szett esetén előjöhet, névlegesen, hogy több reménybeli táncos akar egyszerre beszállni a koreográfiába, mint ahány kontroller akad a házban, mert az app használatával a játék egyszerre akár 6 főt is képes lekövetni, amire viszont szükség is lesz minden házibuliban, amint valaki felfedezi a Pac-Man főcímdalát a kínálatban. (Sajnos a Nintendo konzoljai nem támogatják a telefonos megoldást, csakis saját kontrollereiket.)

A másik jelentős változás a menü, ami egyszerűbb, színesebb és letisztultabb a korábbiaknál. A több mint 400 elérhető dal rendszerezését megkönnyítendően nemcsak kedvenceket menthetsz le, de lejátszási listákat is kreálhatsz, a legtöbbet játszott zenéid alapján pedig a játék személyre szabott újdonságokat is ajánl. Ami kissé lelombozó, hogy hiába fizetted ki magát a programot, alapból csak 40 dalt táncolhatsz el, a több mint 400 zenét tartalmazó online könyvtár megnyitásához elő kell fizetned a Just Dance Unlimited szolgáltatásra (a havi díj 1000 forint körül van). Bár az első hónapot ajándékba kapod, előfizetés híján szomorúan kevéske a tartalom, így ezzel a plusz kiadással számolnod kell.

DÜBÖRÖG A HÁZ

A jó hír viszont, hogy a minőség és a grafikákba fektetett elképesztő mennyiségű munka megéri ezt a pénzt: minden egyes dal egy saját kis videoklip, fantasztikusan részletes animációkkal, változatosan szemet gyönyörködtető hátterekkel és témákkal. Még ha te magad nem is táncolsz, a képernyőn megjelenő szürreális világokat élmény csak nézni is. Némely klip annyira lenyűgöző, hogy szinte elvonja a figyelmet a figuráról, akinek a mozdulatait le kéne utánozni... A figyelemelterelés taktikája akár neked is kedvezhet, hiszen a résztvevőket minden tánc végén pontozza a játék, és kihirdeti a dal győztesét. A minél pontosabb mozdulatokért mojo pontok járnak, amiket a menüben beválthatsz extra avatarokra, hátterekre és más bónuszokra.

Mint eddig, ezúttal is elérhető egy gyerekbiztos mód, ahol csak gondosan kiválasztott, a fiatalabb korosztálynak megfelelő dalokat játszhatunk le, s nincsen versengés vagy pontozás sem. A Just Dance tehát ideális partijáték a szülinapi zsúrokra vagy családi szórakozásnak is, hiszen korántsem kell profi táncosnak lenned a magas pontszámok eléréséhez, mégis, néhány dal után biztosan annak fogod érezni magad.

Az idei évben sem maradhatott el a megszokott Just Dance-adag, és a széria szerencsére hozza a szokásos minőséget.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft

ÉRTÉKELÉS

Pontosan azt adja, amit elvárunk egy táncikálós ritmusjátéktól. Profi táncosokat (többnyire bénán) utánozni továbbra is szenzációs szórakozás.

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Csodálatos grafika és animációk, óriási online dalválaszték. A telefonos appnak hála a nagyobb társaságok is gyorsan és könnyen együtt táncolhatnak.

KONTRA

Kevés régi klasszikust lehet felfedezni a listán, a gyűjthető mojo és a megnyitható dolgok nagy része feleslegesnek érződik. Előfizetés nélkül elég kevés a tartalom.

75%

„OTT A KUTYUS A TÉVÉBE'!"

Paw Patrol: On a Roll!

[ÍRTA **BÜJTI**] **Nagyjából a legproblémásabb választás az, amikor az ember szülőként a gyerekének szeretne valamit. Hány éves kortól, milyet, mennyire lehet erőszakos, mennyire legyen bonyolult? Kérdésekből pedig még kijuthat bőven, pláne akkor, ha egy 3 éves csöppségről van szó. Na, de megérkezett a Mancs őrjárat, ezzel tálcán, vagyis tappancson kínálva a megoldást.**

Miután az olvasók háromnegyede lelépett, csak a szülők maradtak, tisztáznék valamit. A hároméves és három hónapos Zoé még nem játszott korábban semmivel, igyekeztem távol tartani, amíg lehet, már csak azért is, mert nem találtam olyan programot, amit nyugodt szívvel adtam volna a kezébe. Aztán a hazai forgalmazótól jött a levél, hogy megjelenik a Mancs őrjárat On a Roll! című feldolgozása, a közismert kutyaszereplőkkel (jó, fogalmam nem volt róla, kikről van szó, de a kutyás képek aranyosnak tűntek), és valamiért úgy voltam vele, hogy akkor erre most lecsapok, és egy apás napon a kis krampusszal szépen letesszteljük a produkciót.

RÁGJUK A CSONTOT

A képek alapján bárkinek lejöhetett, hogy nem a Paw Patrol lesz az év legszebbje, sőt azt mondom, hogy a legizgalmasabb kategóriában is feleslegesen pályázna, ellenben néhány perc játék után az is kiderült, hogy minden másban közel tökéletes. Hogy mi tartozik a „minden más" közé? Nos, legelső fegyvertény: a játék teljesen erőszakmentes. Értsd és mondd: teljesen. Mert ugye még a Mario és Sonic társaságában is ellenfelekre kell ráugrani, még a legcukibb platformerben is leeshetsz, megszúrhatnak a tüskék. Itt? Semmi, kérem, ez tényleg kisgyerekeknek készült. A kedves kis szőrös jószágokkal mehetünk balról jobbra, gyűjthetjük a csontokat és a jelvényeket, illetve itt-ott ugrálhatunk, egy-egy esetben pedig speciális feladatokat teljesíthetünk.

Gondolok itt olyanokra, hogy a levegőben repülve a sirályokat és a felhőket kell kerülgetni, a vízben meg a halak lassítják le a négylábú hősöket. Szakadék pedig nincs, tüske sincs. Van viszont némi fejtörő, vagyis inkább készségfejlesztés, és itt a szülők már szerintem ökölbe szorított lábfejjel számolgatják a pénzüket. Jól teszik, ugyanis a Paw Patrol alkotói nem felejtik el, mi a legfontosabb a gyerkőcöknek: az agymunka, a képességek fejlesztése skillfák nélkül, a való életben. Szóval a szimpla „hogy nyitjuk ki egy pajta ajtaját" problémamegoldástól a megfelelő helyen a három lehetőség közül alkalmazott legjobb opcióig sok minden van, de a leglényegesebb talán az, amikor az eltérő alakzatokat kell a megfelelő helyre illeszteni. Ez felnőtt fejjel persze triviális dolog, de majd megérted te is, mikor a gyerek hatalmas, fültől fülig érő vigyorral kiált fel, hogy „Igeeen! Azzz!", és már nyomja is a gombot.

ADATOK

KIADÓ
Outright Games

FEJLESZTŐ
Torus Games

ÉRTÉKELÉS

Valóban kisgyerekeknek szóló játékélmény, ami semmit nem visz túlzásba, ezzel a gyerkőcöket is a szülőket is maximálisan megnyugtatva.

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GT 430/Radeon HD 6850 VGA, 3 GB HDD.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Nagyjából hároméves korban ideális: teljesen erőszakmentes, egyben készségfejlesztő, illetve az ellenfelek és veszélyek is teljesen hiányoznak belőle, ami mindenképpen pozitívum.

KONTRA

4 éves kortól bárki bealszik rajta, technikailag elmaradott, nem túl hosszú, nem túl változatos.

65%

NEM A LEGJOBB, NEM A LEGSZEBB

Sokat áradoztam, de ez lényegében azért van, mert tényleg nulla erőszak, sok kedvesség, sőt még némi agymunka is került a játékba, amit nagyon tudtam díjazni. Nem kellett elmagyaráznom evidens dolgokat, amikről egy hároméves gyermeknek nem is kell tudnia. Gondolok itt többek között a fegyverekre, veszélyre, az erőszakra és halálra. Más kérdés, hogy a Paw Patrol teljes egészében a gyermeki ártatlanságtól szenved, avagy úgy tesz, mintha az elmúlt húsz év meg sem történt volna. Grafikailag nagyjából a 2000-es évek végén tanyázik, a játékmenet iszonyat egyszerű, ráadásul változatosság sem sok van – lényegében az első pályákon látunk mindent, onnantól csak a szereplők, helyszínek és események cserélődnek, miközben kacsákat, a parton száradó bálnákat, kedves nyuszikat kell megmenteni. Hibáit így nehéz nem észrevenni, viszont a megfelelő célközönséget elé ültetve igenis el lehet nézni, legalábbis ha manapság olyan elfoglaltságra vágyunk, ami mentes minden erőszaktól, plusz még képességfejlesztésre is alkalmas. Hogy aztán halljuk az elégedett, boldog felkiáltást, amivel a mi napunk is bearanyozódik: „Ott a kutyus a tévébe'!" – na, ez minden pénzt megér. G

Kisgyerekes szülőknek kifejezetten ajánlott játék, de készségfejlesztő feladatból többet és mást is bele lehetett volna rakni.

Mivel kellemesen rajzfilmes és színes a látványvilág, a gyerek mindenképpen élvezi a kutyusok kalandját, sőt még snowboardozhat is.

MEGINT DIVAT A LEZSER ÖLTÖNY

[ÍRTA **ASTRODAVE**]

„Sziasztok, formás kis lábak! A nevem Larry. Larry Laffer." - köszöntötte a középkorú, kopaszodó, jellegzetesen fehér és ódivatú poliészter öltönyt viselő nőcsábász a másik nem képviselőjét, ám ezzel inkább csak menekülésre késztette azoknak a bizonyos lábaknak a tulajdonosát.

A Sierra On-Line nevű cég az 1980-as évektől kezdődően sajnálatos megszűnéséig számos, mára klasszikussá vált sorozatot indított útjára, amelyekben emlékezetes főhősökkel csavaroghattunk az űrben, mesebeli fantasy birodalmakban barangolhattunk, netán rosszfiúk után nyomozhattunk. A jellegzetes stílusú alkotásokban a humor hol több, hol pedig kevesebb szerephez jutott, a legmókásabb és talán legkönnyebben azonosulható főhős pedig mind közül alighanem az a (már nem annyira) fiatal úriember, akinek a motivációs bázisa tulajdonképpen egyetlen dologban merül ki: lehetőség szerint az összes útjába kerülő hölggyel minél szorosabb, minél testközelibb kapcsolatot kialakítani – ez a próbálkozása pedig általában nem várt balszerencsét hozott.

A NŐI IGEN NYOMÁBAN

Az amerikai Al Lowe által megalkotott figura legutóbb (amennyiben a mobileszközökre megjelent részt és a remake-et nem számoljuk) az 1996-os Love for Sail!-ben tett kísérletet a gyengébbik nem meghódítására, így aligha volt egyszerű feladata a meglehetősen fiatal, német CrazyBunch csapatának, hiszen a régi rajongók vélhetően az általuk megismert és megkedvelt szoknyavadászt kívánják viszontlátni, miközben a mai kor számára is ajánlott egy felmelegített nosztalgiamenetnél többet nyújtani. Ennek a kihívásnak pedig szerencsére a Wet Dreams Don't Dry teljes mértékben képes megfelelni.

Már az első percek is jó néhány évtizeddel visszarepítenek az időben, hiszen annak idején a butuskán (ám annál fülbemászóbban) csipogó, alig néhány színből álló verzió is kultúrából vett kérdésekkel kívánta ellenőrizni, hogy valóban kellően felnőttek vagyunk-e a ránk váró sikamlós történethez. Mivel a válaszok mindegyikét feltehetően csupán egy szűk réteg fogja csípőből ismerni, bátran használjuk az internetet – vagy tulajdonképpen át is léphetjük az egészet, amennyiben nem kívánunk ezzel vesződni.

ADATOK

KIADÓ
Assemble Entertainment

FEJLESZTŐ
CrazyBunch

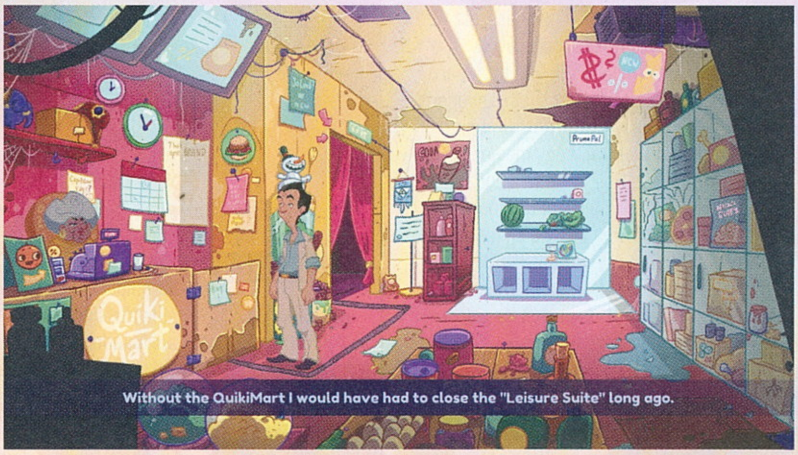
MŰFAJ
kaland

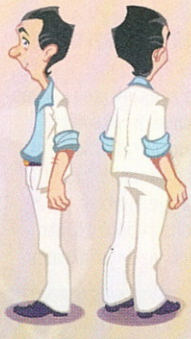
INFO

MEGJELENÉS
2018.11.07.

ÁR
Steamen 30 euró, nagyjából 9600 forint.

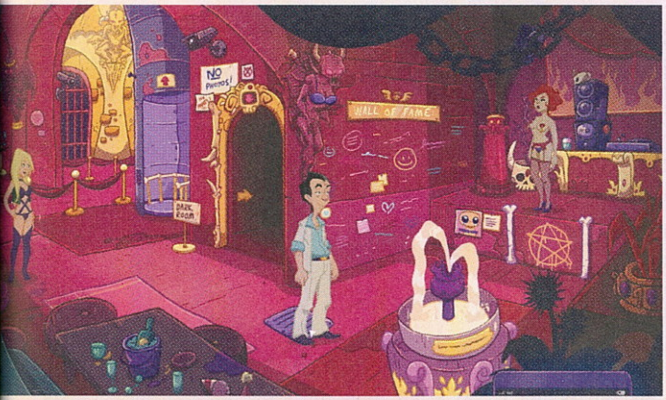
GÉPIGÉNY
Intel 2.33 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 9.0c kompatibilis kártya 256 MB RAM-mal és PixelShader 3.0, 4 GB HDD.





Ezt követően vehetjük át a főhős irányítását, aki szokás szerint nyakig benne van a csávában: egy sötét pincében tér magához, és fogalma sincsen arról, mennyi ideig hevert ott. A felszínre kiérve aztán meglepődve veszi észre, hogy jóval többről lehet szó, mint csupán egy alaposan átmulatott éjszaka mellékhatása; a törzshelynek számító Lefty's bárba belépve tudjuk meg, hogy nem néhány napig voltunk öntudatlanok, hanem több évig. A világ időközben természetesen jócskán megváltozott (bár erről a tényről a kocsma ütött-kopott berendezése szemmel láthatóan nem különösebben hajlandó tudomást venni), Larry pedig szerfelett értetlen arccal hallgatja az egyetlen vendégként ott található lány szelfizésről, internetes közösségről és egyéb science fiction dolgokról szóló beszédét. A mellékhelyiségbe betérve egy pillanat alatt megváltozik minden, ugyanis az ott talált mobiltelefon rögtön bevezeti őt a 21. századba.

Nemsokára a telefongyártó céghez utazunk, ahol megismerkedünk a vezetőséggel, valamint a roppant vonzó asszisztenssel, akinek (stílusosan szólva) szívesen elkérnénk a számát, azonban van egy bökkenő: a szép, új világban a randizás a népszerű Timber alkalmazáson keresztül történik, a hölgy pedig ellenállhatatlan vonzerőnk ellenére sem vesztegeti az idejét olyanokra, akik nem rendelkeznek legalább 90 ponttal. Legfontosabb feladatunk tehát az lesz, hogy profilunk kellő pozitív visszajelzést kapjon, ehhez pedig számos feladványon és szétttört szíven (no, meg persze hajmeresztő poénon) keresztül vezet az út. Kalandjaink során mobilunk fog lépten-nyomon a segítségünkre sietni. Innen érhetjük el többek között a hátizsákunkat; érdemes szem előtt tartani, hogy a felvett eszközöket nem csupán a többi szereplőn és tereptárgyon tudjuk használni, hanem



Kisasszony, 1000 dollár azért nem kevés, mit kapok ezért az összegért? Remélem, sámán is jár vele. Hogy milyen sámán? Hát, a simogasSÁMÁN!

egymáson is, ugyanis gyakran kell majd több nálunk lévő alkalmatosságot összekombinálni. A Timber app szolgál kezdetben roppant szegényes szociális életünk kitágítására, ezen keresztül tehetünk szert új ismeretségekre: kedvelhetjük mások profilját, valamint nyomon követhetjük a sajátunk alakulását, emellett megnézhetjük, kivel hozott össze bennünket a sors. Az újonnan felbukkant személyekhez az Uunter taxi szolgáltató igénybevételével juthatunk el, ekképpen tudunk a különböző helyszínek között gyorsan közlekedni (az első részben szereplő taxival ellentétben ezúttal nem kell minden alkalommal végigvárni, míg odazötykölődünk, és a fuvar is ingyen van). Telefonunkon helyet kapott még az Instacrap nevű program, amin keresztül az emlékezetesebb pillanatokat örökíthetjük meg az utókor számára.

Míg tehát fő célunk az, hogy a társaság szőke bombázójának megfelelő szintet elérjük, Larry nem tagadja meg magát, és minden kínálkozó lehetőséget megragad, hogy azoknak a nőknek, akik hajlandók vele szóba állni, kilátásba helyezzen néhány kellemes órát, már amennyiben hajlandók vele eljönni a kocsma emeletén található (bájosan visszataszító) szobájába. Legtöbbjük persze csak akkor adja meg magát, ha teljesítjük a kéréseiket, beszerezzük nekik, amit kérnek és méltónak mutatkozunk, cserébe ideális esetben megszabadulnak a ruhájuktól, és Timberen is több-kevesebb ponttal jutalmaznak bennünket, így lépésről lépésre kerülünk közelebb a nagy Ő-höz.

LOST WAGES ASSZONYAI, RESZKESSETEK!

Tulajdonképpen némi aggodalomra adott okot a Wet Dreams Don't Dry bejelentése. A legelső rész nagyon régen jelent már meg, az Al Lowe vigyázó tekintetével felügyelt játékok pedig ugyan egyre jobbak és szórakoztatóbbak lettek, azonban az utóbbi folytatások finoman szólva nem ütötték meg a mércét, ezért kérdésessé vált, hogy egy pár éve alakult csapat mihez tud kezdeni a nagy nőfalóval: készüljön egy újabb remake vagy

Larry nem adja fel a Nagy Ő utáni keresést. A modern világban, a (nem) Tinderen igyekszik lágra lobbantani a tüzet.

reboot, netán megint egy méltatlan ügyességi kisiklás? A készítők azonban úgy tudtak hűek maradni a széria klasszikus elemeihez, hogy időközben nagyon is aktuális dolgokat emeltek be, és ami a legfontosabb, hogy nem spóroltak a (leginkább altesti részekre vonatkozó) poénokkal sem. Az első percekben némileg zavaró lehet Larry nyafogó hangja és a valóságból elferdítetten átvett nevek jelenléte, de ezek végeredményben beleillenek Lost Wages városának humorral borított, eszement világába. Amellett, hogy a sorozat kedvelői rengeteg visszautalást találhatnak a korábbi dolgokra (ott van például rögtön Lefty lepukkant krimója vagy a főmenüben hallható muzsika), számos aktuális jelenségre és személyre bukkanhatunk (különösen, ha alaposan átböngésszük a Timberben feldobott jelölteket).

A feladványok megoldására sokszor a többi szereplővel történő beszélgetések során kapunk utalást, ezért mindenkivel váltsunk szót, akivel csak lehet, és persze vegyünk magunkhoz mindent, ami mozdítható – a következő lépések legtöbbjére így némi gondolkodással rájöhetünk. Amennyiben pedig valami elkerülné a figyelmünket, a szóköz gombbal kiemelhetjük a babrálható elemeket és személyeket. Felkereshető helyszínből voltaképpen nincsen sok, ezért olykor olyan érzésünk lehet, hogy csupán időhúzásként cikázunk közöttük ide-oda, ám legtöbbjük további helyekre vezet (a telefontársaság khmm… „jellegzetes formájú" épülete például több szintből áll). A jó öreg Larry tehát a közelébe merészkedő nők legnagyobb sajnálatára ismét maximálisan elemében van, és valahogy így kell visszahozni egy régóta elveszettnek hitt figurát, aki a feladatát teljesen komolyan veszi – saját magát azonban egy pillanatig sem.

ÉRTÉKELÉS

Kiváló formában tér vissza az öltözködésében a legújabb párizsi divatot cseppet sem követő csábmester.

TÁLALÁS: **87%**
TARTALOM: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Klasszikus kalandjáték, amilyennek lennie kell, rajzfilmes grafikával és ütős poénokkal.

KONTRA

Néhány utalást a fiatalabbak nehezen érthetnek, emellett picit magas az ára.

86%

Csajozni mindig jó volt

A Leisure Suit Larry-sorozat legelső epizódja több mint három évtizede, 1987-ben látott napvilágot, és tulajdonképpen egy évekkel korábbi szöveges kalandjátékot, a Softporn Adventure-t ültette át grafikus környezetbe. Sikerének és népszerűségének köszönhetően több újrafeldolgozást is kapott, az 1991-es kiadásban az irányítás már csak az egérre korlátozódott, a 2013-as Reloaded pedig még szebb lett. A második és harmadik felvonásban kiszakadunk a városi környezetből, és egzotikus helyen keressük a szerelmet, míg az ötödikben arra próbálunk rájönni, hova is lett a negyedik rész (nem vicc, valóban nem készült Larry 4). Merész lett és kiemelkedően jól sikerült a Love for Sail! - azonban a mellékágon felbukkant Magna Cum Laude-t és a Box Office Bustot (amelyekben Larry unokaöccse jut főszerephez) nyugodtan hagyjuk ki.

A SZOMSZÉD PÉNZE MINDIG ZÖLDEBB

THIEF SIMULATOR

[ÍRTA STEELSAINT] **NAPJAINKBAN GYAKORLATILAG BÁRMILYEN SZIMULÁTOR MEGTALÁLHATÓ A PIACON, A BUSZVEZETŐTŐL KEZDVE A HORGÁSZON ÁT EGÉSZEN A KECSKÉIG SOKAK BŐRÉBE BELEBÚJHATTUNK MÁR, MIÉRT PONT A TOLVAJLÁS MARADT VOLNA KI? VEGYÜK HÁT ELŐ AZ ÁLKULCSOT ÉS AZ ÜVEGVÁGÓT, IDEJE RÁNÉZNI A SZOMSZÉD ÚJ TÉVÉJÉRE!**

Ha a morális résztől eltekintünk, azért be kell ismerni, hogy a tolvajok élete kifejezetten izgalmasnak és érdekesnek tűnik. Elvégre ki ne akarná kicselezni a legbonyolultabb biztonsági rendszereket, feltörni a feltörhetetlennek tartott széfeket, majd észrevétlenül távozni a helyszínről, hogy aztán az értékes zsákmányból évekig úgy éljen, mint egy király? Ha kíváncsi vagy, hogy milyen egy besurranó karrierje, a Noble Muffin játékával úgy leshetsz bele ebbe az életbe, hogy később sem fogsz a bíróságon kikötni miatta.

A Thief rebootját követően sokáig tolvajok nélkül maradtunk, de most szimulálva próbálhatjuk ki ezt a foglalkozást.

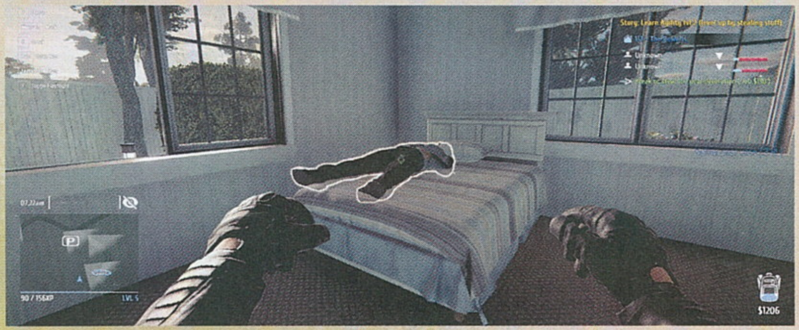
LOPNI, MEGYÜNK LOPNI

A Thief Simulator története nagyon egyszerű: egy besurranót alakítunk, aki tartozik a helyi maffiának, és kisebb-nagyobb lopásokkal törleszt feléjük. A legtöbb küldetésünk abból áll, hogy betörünk valahova, és ellopunk vagy szétzúzunk valami értékeset. Ezek nem túl bonyolult feladatok, inkább csak bemutatják, hogyan kell zárakat feltörni, autót vagy épp elektronikus kütyüket lopni, esetleg ablaküveget vágni.

De nem csak a küldetésekkel foglalkozhatunk a játékban, sőt! A készítők egy kicsi, szabadon bejárható városrészt bocsátottak a rendelkezésünkre (illetve, ahogy haladunk előre a sztoriban, megnyílik egy másik környék is), tele jobban vagy rosszabbul védett házakkal, járókelőkkel és rengeteg elemelhető és gyorsan pénzzé tehető tárgygyal. Gyalog vagy autóval ezeket az utcákat járjuk mi is, ha pedig megtetszik egy ház, már törhetjük is fel, rabolhatjuk is ki.

A játék fénypontja az egyes rablások kitervelése és kivitelezése. Bár az is járható út, ha egyszerűen berontunk, és viszünk mindent, ami megtetszik, sokkal sikeresebbek lehetünk, ha előtte kifigyeljük a lakókat. Érdemes felmérni a be- és kivezető útvonalakat, és a járgányt sem árt úgy leparkolni, hogy könnyen menekülhessünk, ha ránk hívják a zsarukat. Ha egy kicsit is beleéljük magunkat szerepbe, akkor igen izgalmas éjnek évadján (vagy épp verőfényes nappal) végiglopakodni a házon, feltörni a zárakat, kirámolni a szekrényeket és a széfeket.

Ezek a szomszédok annyira kőgazdagok, hogy még a zár is aranyból van náluk. Vajon milyen lehet a tévéjük?



A különféle értékes tárgyak általában ott találhatók, ahol a való életben is számítanánk rájuk (kávéfőző a konyhában, tévé a nappaliban stb.), és kicsit ijesztő is, hogy pár betörés után milyen könnyen fel tudjuk mérni, mi mennyit ér, mit érdemes bepakolni a zsákba, és mi az, amit jobb hagyni.

A zsákmányt később a zálogosnál tehetjük pénzzé, a bevételből pedig jobb felszerelést vásárolhatunk, amivel a jobb védelmet is feltörhetjük. A pénz mellett a másik fontos erőforrás az XP, melyet egy-egy rablás után az elemelt tárgyak mennyiségétől és minőségétől függően oszt a program, és amit olyan hasznos mozdulatok elsajátítására költhetünk el, mint a zártörés vagy az ékszerek szakszerű szétkapása.

SZABADRABLÁS?

A Thief Simulator, bár szórakoztató program, sajnos nem mentes a hibáktól sem. A játékmenet, bár rövid távon szórakoztató, egy idő után monotonná válik, az autó irányítása egyáltalán nem reális, néhol pedig a karakterünk is elakad egy-egy küszöbben, ami főleg a gyors akciók során lehet idegesítő.

A Thief Simulator tehát egy tipikusan kis adagokban fogyasztható játék. A betörések izgalmasak, de hosszú távon azért hajlamosak monotonná válni, ha viszont valakit ez nem zavar, érdemes lehet beruháznia a Noble Muffin alkotására.

ADATOK

KIADÓ
PlayWay S.A.

FEJLESZTŐ
Noble Muffin

ÉRTÉKELÉS

A Thief Simulator egy érdekes elképzelés, mely hosszú távon hajlamos monotonná válni, de kis adagokban fogyasztva izgalmas lehet.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 CPU, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 750 vagy erősebb VGA, 5GB HDD.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Kis adagokban izgalmas játékmenet, az egyes tárgyak szétbontása, elpasszolása jópofa.

KONTRA

Hosszú távon viszont már monoton, a mozgás néha nehézkes.

65%

NINTENDO SWITCH
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
Nintendo
SUPER SMASH BROS.™
ULTIMATE
MINDENKI ITT VAN!
12
www.pegi.info
HAGYOMÁNYOS KIADÁS
DECEMBER 7-ÉN
LIMITÁLT KIADÁS
MÁR KAPHATÓ!
www.nintendo.hu
CONQUEST

AZ ALVILÁG VESZEDELME

UNDERWORLD ASCENDANT

[ÍRTA DZSÉJT] Az OtherSide 25 év után folytatást készített az Ultima Underworld 2-nek. Hogy ennyi idő után érdemes-e feltámasztani egy sorozatot, még úgy is, hogy az új rész csak lazán kapcsolódik a régiekhez, az jó kérdés. De az biztos, hogy az Underworld Ascendant nem feltétlen fogja elhozni a feltámadást.

Gyerekkoromban nem voltam az RPG-k nagy rajongója, így az életemből bizony kimaradt az 1992-ben és 1993-ban kiadott Ultima Underworld: The Stygian Abyss és Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds. Szóval a 25 évvel megkésett folytatás, jelen cikk tárgya elé objektív közömbösséggel és nyitott elmével ültem le. Az RPG-ket azóta megszerettem, a fantasy is közelebb áll már hozzám, és a játék koncepciója is tetszett. De az Underworld Ascendant ezzel együtt sem tudott meggyőzni, pedig minden esélyt megadtam neki, és egy darabig úgy is tűnt, hogy egy jó játék elé ültem le. Aztán...

A FELEMELKEDETTSÉG

A sztori egyszerű: hősünk, akit csak Ascendantnak hívnak, furcsaságokról álmodik, majd egyszer csak egy másik világban ébred, ahol egy istenszerű figura, Cabirus, megbízza egy feladattal: hozza össze a világot uraló három frakciót (Dark Elves, Dwarves és Shamblers), hogy aztán együttes erővel legyűrjék a gonosz Typhont, aki természetesen mind a mi világunknak, mint az Underworldnek véget akar vetni, mert most éppen olyanja van.

Valószínűleg nem a történet miatt állunk neki a játéknak, sokkal inkább az abban rejlő lehetőségek kelthetik fel az ember érdeklődését. Az Underworld Ascendantban ugyanis páratlan szabadságot élvezhetünk, miután letudjuk az első három pályát, ami afféle tutorialnak tekinthető, illetve a negyediket, ami meg a központi hub: itt fejleszthetjük karakterünket, vásárolhatunk jobb eszközöket, illetve indulhatunk fő- és mellékküldetések teljesítésére. Bár a játék egy belső nézetes szerepjáték, nincsenek kasztok. A fejlődési fának három ága van: harc, mágia és lopakodás. Hogy melyik oldalt fejlesztjük, az abszolút rajtunk áll. Pakolhatunk csak az egyikre vagy mindegyikre, nem számít, csupán a játékmenet lesz (elvben) más. Bár Cabirus azt állítja, hogy a változatosság a leghatékonyabb mód, nem kell vele egyetérteni, amúgy is hantázik az öreg. A játék elején állítja, hogy nem segíthet, aztán pár perccel később elmondja, hogyan oldhatjuk meg az utunkat eltorlaszoló feladványt, ami egy nem túl misztikus kulcsra zárt ajtó.

Apropó, feladványok. Ezek egész ötletesek, és sok esetben a játék fizikáját is segítségül kell hívni, például érdemes észben tartani, hogy a fa gyúlékony, a karok meg könnyen elmozdulnak, ha valamivel jó szögben dobjuk meg őket. Amúgy szinte minden mozdítható, bár a súly befolyásolja, mit és hogyan tudunk megemelni.

Mint fentebb említettem, a fő cél elvileg az, hogy egyesítsük a három frakciót – és még néhány külsős egyént – Typhon ellen, de ennek is ellent mondhatunk. Dönthetünk úgy, hogy csak egy bandára koncentrálunk, amitől persze Cabirus nem lesz boldog, de hát a véleményünket akkor sem kérte ki, amikor belelökött minket ebbe a kalamajkába, szóval maradjon szépen csendben. A pályák sem zártak. Persze akadnak bezárt ajtók, elérhetetlennek tűnő területek, ám éppen ez a lényeg. Ezeket kell elérnünk, az ajtók mögé kell bejutnunk úgy, hogy alaposan felfedezzük a térképet, megoldjuk a rejtvényeket, elbánunk a bossnak minősíthető, általában szintén trükkösen kinyuvasztható teremtményekkel.

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
OtherSide Entertainment

MŰFAJ
RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.11.15. (csak PC)

ÁR
Steamen 30 euró, nagyjából 9600 forint.

GÉPIGÉNY

Intel CPU Core i5-6600 3.3GHz/Ryzen 3 1300X CPU, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 960/AMD R9 280 vagy erősebb VGA, 25 GB HDD.2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD.

A harcrendszer bár faék egyszerűségű, a három irányvonal így is változatossá teszi. A karddal védekezhetünk, valamint bevihetünk erős és gyenge támadásokat. A nyíl különféle vesszőkkel működik, van sima, vizes, tüzes, mérgezett – ezek a fejtörők megoldásaihoz is jól jöhetnek. A varázslás pedig a pályákon elrejtett rúnakövek kombinálásával működik, a kombinációkat egy listából választhatjuk ki. Van itt offenzív és defenzív varázslat

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FAÜLTETÉS FELSŐFOKON

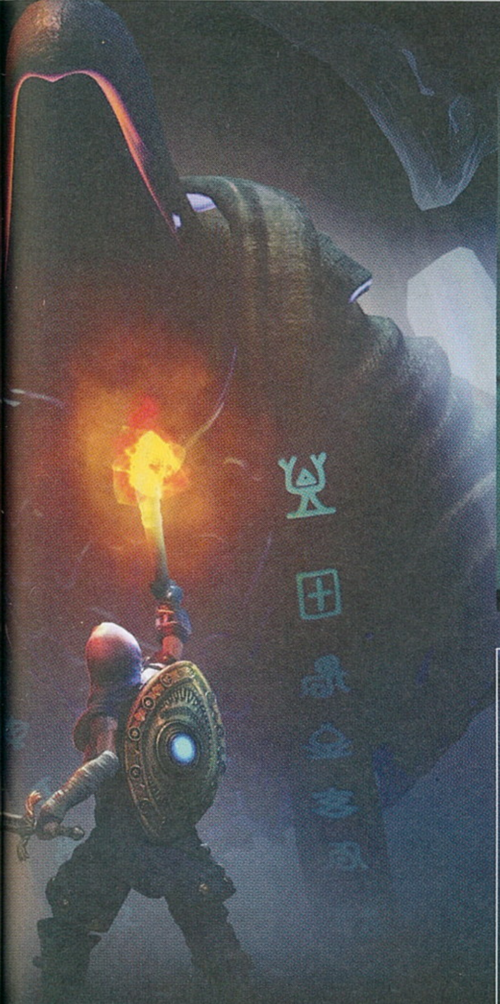
A játékban van egy úgynevezett Silver Sapling Seed, amivel ezüstösen ragyogó facsemetéket lehet telepíteni mindenhová, ahol nincs fapalló vagy kő. Lehetőség szerint használj ki minden ilyen felületet, mert ha agyoncsap egy ellenfél – márpedig a játék elején nagyon könnyen megesik az ilyesmi –, akkor mindig a legközelebbi fánál éledsz újra, maximum életerővel és manakészlettel.

HARCIAS TÁNC

A játék harcrendszere iszonyú egyszerű a karddal. Ha röviden nyomod meg az egeret, könnyű, ha hosszan, erős ütést viszel be, a jobb egérgombbal meg védekezel. Az ellenfél leverésére meg ez a legjobb taktika: lépj oda közel hozzá, vágd kupán egy erős ütéssel, aztán hátrálj el, ezzel elkerülve az ellen visszatámadását. A varázslásnál is működik a dolog, csak ott a manára is oda kell figyelni.

CSÚCSSEBESSÉG

Bár szabadon fejlesztheted hősödet, érdemes a fejlődési fa Combat oldalán a Fleet Feetre már a játék elején rábökni, mert ezzel az Ascendant gyorsabban fog mozogni. Ez sok szempontból igen hasznos képesség, hiszen egyrészt hamarabb bejárhatók a szép méretes pályák, másrészt az előbb vázolt harci taktika is könnyebben kivitelezhető, de még az ellenfél melletti elosonásban is segíthet.



Nézd, Frank, tudom, hogy amíg még éltél, nem voltunk a legjobb cimborák, de ez a síron túl még változhat.

is, szóval a képességeket még kombinálni is lehet, például egy mágikus pajzs biztonságából állhatunk neki kardozni. És rajtunk áll, hogy karddal hadonászva, mágikus rúnákat lengetve vagy árnyékról árnyékra lopakodva érjük el célunkat. Ez a kötetlenség nagyszerű, remek egyéni megoldásokat tesz lehetővé. Mondhatni, ez a játék sava-borsa. De akkor hol a gond? – kérdezheted jogosan.

ÉS A MÉLYSÉG

A gondot egy kis mesével szeretném illusztrálni. Mindjárt a játék elején, a harmadik pályán esett meg velem a leírt cselekmény, ami már csak azért is baj, mert ez még a tutorialhoz tartozik, de később sem lett jobb a helyzet. Berobbantam ugyanis egy csarnokba, mondván, hogy az ott lévő egy szem csontit

ÉRTÉKELÉS

Az Underworld Ascendant talán fél év és tucatnyi javítás után jó játék lesz, de a bugok és a buta MI most durván belerondítanak az összképbe.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **52%**

PRO

Szabadon fejleszthetjük karakterünket, és mi dönthetjük el, hogyan akarunk játszani. Valamint ötletesek a fejtörők.

KONTRA

Egy dobókocka szellemi szintjén álló MI, ön- és közveszélyes bugok, rossz mentési rendszer, néhány átgondolatlan játékelem.

56%

direktben leverem, mert lopakodjon az, aki nem Duke Nukemmel edzett. Leverve végül egy dolog lett, a lelkesedésem, de az hamar. Merthogy egy helyett három csonti volt ott, igaz, az egyik fej nélkül, de ez nem gátolta abban, hogy morogva felém lóbálja a kardját. Realizálva a túlerőt, fokozott tempóban elhagytam a harcteret, ám a csontik jöttek utánam. Már-már eljutottam oda, hogy hős bolondként felveszem velük a harcot, amikor megjelent a jobb alsó sarokban a Steam üzenete, amely szerint elértem egy achievementet: túléltem egy összecsapást sérülés nélkül.

Mi van, megbotlott az egyik a lábában, aztán összetört? – gondoltam, de alig jutottam a kérdés végére, máris újabb teljesítmény lett kipipálva: megöltem egy ellenfelet a környezetet használva. Én meg: mi a fene, elfújja őket a menetszelem, vagy mi van már itt, kérem alássan? Nosza, visszafordultam, mert hát bátor menekülés közben két ellenfelet is a túlvilágra küldeni az már olyan teljesítmény, amit nekem is meg kell néznem, főleg, ha az én érdemem. És biza ott hevert a nyomomban a két döglött csontváz, a harmadik meg sehol. Lemaradt, vagy eleve nem jött utánam, ki tudja, de visszaindultam a csarnokba. Hát nem ott volt a drága? Na, mondom, most én itt jól átlopakodom, mert eleget játszottam a keménylegényt. A csontváz persze az útban állt, hát lecövekeltem az árnyékban, és vártam, hogy odébb vonszolja azt a csontos hátsóját. Fél perc sem telt el, és mindenféle előjel nélkül úgy kilőtt a plafon felé, mintha rakéta lenne az ülepében. Aztán visszazuttyant a földre, és kimúlt.

Három ellenfél nyiffant ki alig két perc alatt, és hozzájuk sem nyúltam, mind programhiba áldozatai lettek. És ez több ízben is megesett, sőt akadtak cifrább dolgok is. Volt olyan ellenfél, akit közvetlen közelről háromszor lőttem tarkón nyíllal, és felém sem pillantott. De volt olyan figura is, aki lelkesen szaladt egyik szobából a másikba, mit sem törődve azzal, hogy én mögötte loholva csapdosom a kobakját a kardommal. Kívülről nézve ez azért vicces lehetett. Akárcsak az, amikor az egyik ellenfél véletlen agyonverte a komáját, mert mindig elléptem a támadás elől.

És ez a legnagyobb baj ezzel a játékkal. Nem az, hogy minden újraindításnál elveszti a billentyűzet kiosztását. Még csak nem is a béna mentési rendszer vagy a hős idétlen mozgása, amelynek hála a legkisebb tócsa is műjégpályának tűnik. Hanem az MI teljes hiánya, és az a tény, hogy a játékbeli bugok egyaránt játszanak a játékos idegeivel és az ellenfelek életével. Ez pedig tönkreteszi az élményt.

> 25 év után visszatért az Underworld, de az Ascendant jelenlegi formájában kevés, mint halottnak a csók.

A FELTÁMASZTÁS ELMARAD

Sajnos az Underworld Ascendant sok sebből vérzik, és az ostoba ellenfelek és a közveszélyes bugok egy ronda, elfertőződött, nyílt sebnek számítanak. Pedig tényleg lehetne ez egy jó, klasszikus RPG, amiben ott a szabadság gyönyörű illúziója. Csak még kell rá tíz patch és fél év fejlesztési idő – kábé annyi, amennyi a konzolos verziók megjelenéséig van még hátra. Mert a jelenlegi formájában legfeljebb mulatságos, semmint izgalmas játék, de kétlem, hogy a fejlesztőknek ez lett volna a szándéka.

A LÁTHATATLAN EMBER

Szintén érdemes kipipálni a Stealth Sense képességet, még akkor is, ha amúgy nem vagy a lopakodás lelkes híve. Ez ugyanis megmutatja, hogy az ellenfél mennyire lát téged, és éppen milyen készültségi fokon van. Ugyan ostobák, mint egy ceruzaelem, de éppen emiatt meglehetősen kiszámíthatatlanok, és azért még Rambónak sem árt tudni, hogy képes lesz-e hátba támadni az ellent vagy sem.

NE MENJ A FÉNY FELÉ!

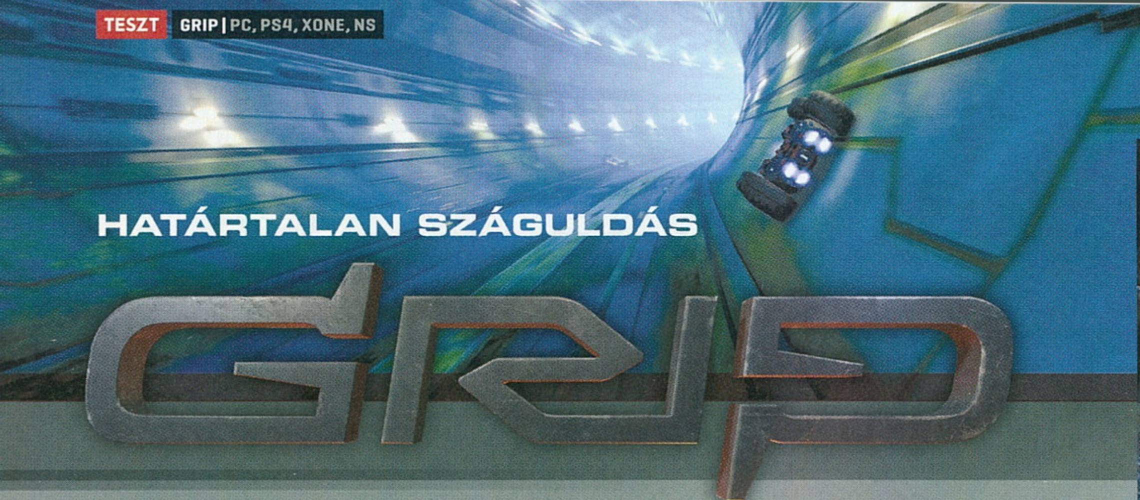
A játék legelején, egész pontosan a harmadik pályán az a feladatod, hogy bemutasd az Ascendant harci készségeit, varázstudását és egyben lopakodási tehetségét. Ez nem nehéz, csak arra kell odafigyelni, hogy ne közelítsd meg a pályáról kivezető térkaput, mielőtt mindhármat prezentáltad, mert abban az esetben automatikusan elbukod a küldetést, és kezdheted az egész pályát elölről.

MENTSD A MENTHETŐT

Bár bárhol és bármikor lehet manuálisan menteni, mindig a pálya elején fogsz kezdeni, és ilyenkor csak a felszedett cókmókod és a megszerzett skill pontjaid maradnak meg, minden más – ellenfelek, fejtörők, csapdák – visszaáll alaphelyzetbe. Vagyis mindent kezdhetsz elölről. Érdemes tehát mindig eljutni a pálya végére, aztán menteni egyet a következő elején, és csak aztán kilépni a játékból.

KUPECKODNI ÉR

A mentési rendszer egyik hibája, hogy nemcsak az ellenfelek és a fejtörők kerülnek vissza alapállásba, de a felszedhető tárgyak is újra megjelennek. Úgyhogy, ha szeretnél egy kis extra pénzt keresni, akkor annyi a dolgod, hogy eljutsz az adott pálya végére, mentesz, visszatöltöd az állást, majd újra végigmenve a pályán mindent felveszel még egyszer, aztán a fölösleget eladod a boltban.



HATÁRTALAN SZÁGULDÁS

GRIP

[IRTA CHARLIE] **Már falra mászol a tipikus autóversenyzős címektől? Akkor itt az ideje, hogy belépj a Grip izgalmas világába, ahol futurisztikus járgányok egész sorával nemcsak a falon, de akár a plafonon is száguldhatsz a fizika törvényeit sutba vágó eszeveszett futamokon. Rollcage overloaded!**

Emlékszem, gyerekkoromban kisautó-gyűjteményem egyik ékköve volt egy mindkét oldalán gurulni képes járgány, amit fergeteges mutatványok közepette toltam végig a lakás minden létező falán és bútorán, drága szüleim nem éppen őszinte örömére. A Caged Element csapatának hála évtizedekkel később újra felidézhettem a féktelen száguldás ezen sajátos élményét, ezúttal azonban már a falra került keréknyomok lesikálása és a lakás egyéb leamortizálása nélkül.

A Grip lényege nem csupán az embertelen sebesség elérése a futurisztikus városi sztrádákon, a roncsokkal teletűzdelt pusztaságban, a hófedte hágókban vagy épp a szédítő alagútrendszerekben. Minden pálya a játék különleges járműinek adottságaira építve készült, így az eszeveszett száguldás közben el kell rugaszkodnunk a megszokott, általában kijelölt pályaszakaszoktól, szalagkorlátoktól, no meg elég gyakran magától a talajtól is. A fal és a mennyezet ezúttal nem csak az utat fogja közre, hanem konkrét alternatív útvonalat jelent a Grip gravitációt meghazudtoló futamai során.

Persze a győzelemhez nem elég teljesen új szemmel tekinteni a pályákra, majd a lehető legjobb útvonalakon tövig nyomni a négykerekű fenevadak gázpedálját. Mint a hasonló, arcade jellegű versenyzős címeknél, a pályákon számtalan gyorsító panel van elszórva, melyek elkerülése akár az utolsó körig gondosan megőrzött első helyünkbe is kerülhet, de ugyanez vonatkozik a szintén zölden pislákoló virtuális meglepi csomagokra is, amik a legkülönbözőbb fegyvereket rejthetik, a golyószóróktól és rakétáktól kezdve egészen a gyorsítókig és pajzsokig. A fegyvereknek a sima versenyek mellett különösen fontos szerepük van az arénameccseken, ahol célunk lángoló fémronccsá változtatni minél több ellenfelünket, valamint a kifejezetten olyan futamokon is, ahol helyezésünknél jóval fontosabb, hogy az adott számú kör alatt minél nagyobb kárt okozzunk versenytársainkban.

Érdemes persze első körben a rövid, de lényegre törő oktató szakasszal kezdeni, amivel gyorsan belerázódhatunk az alapokba, majd jöhetnek az újdonságokat kellő ütemben és mértékkel adagoló kampány különböző szintekre osztott, más-más nehézségű, feltételű és összetételű bajnokságai. Az előrehaladás és elért eredményeink érzékeltetésére a versenyek után kapott tapasztalati pontokkal szinteket léphetünk, ezzel együtt pedig folyamatosan újabb festések, abroncsok és kocsik válnak elérhetővé. Emiatt, még ha kicsit kötötten is, de saját ízlésünkhöz igazíthatjuk a kasztnikat, továbbá bátorságot merítve az eddigi győzelmekből felmerészkedhetünk az internetes lobbiba is, ahol a legkülönbözőbb feltételekre szűrve találhatjuk meg a megfelelő futamokat, de akár a haverokkal is versenyre kelhetünk a négyfős osztott képernyős módban.

A Grip talán nem fog annyi gyermeki szívet megdobogtatni, mint mondjuk a Forza Horizon 3 Hot Wheels kiegészítője, de ezzel együtt egy hihetetlenül szórakoztató és – szó szerint – kevésbé földhözragadt versenyzős élményt kínál a száguldásra vágyó játékosoknak. Persze vannak apróbb hibái, így például a fegyverekkel való célzás és lövés nem tökéletes, 1-2 alkalommal egyszerűen átrepültem a tereptárgyakon is, de ezek abszolút nem mennek az élmény rovására. A régi Rollcage rajongóinak kötelező darab.

Hát hol vannak a régi klasszikusok? Gyermekkorunk kedvencei? Hol a Rollcage? Ja, hát itt, tessék rá lecsapni!

Igazság szerint a Gripben többet vagyunk a levegőben, a plafonon és az oldalfalakon, mint valóban a földön. És ez szórakoztató.

ADATOK

KIADÓ
Wired Productions

FEJLESZTŐ
Caged Element Inc.

ÉRTÉKELÉS

A Grip egy nem mindennapi versenyzős cím ötletes koncepcióval és pályákkal, ami a pofás látványvilággal és a futurisztikus hangulathoz jól passzoló zenékkel párosítva egy igazán szórakoztató elegyet alkot.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-3220 vagy AMD FX-6300 CPU, 4 GB RAM, GeForce 560 vagy Radeon 6850 VGA, 8 GB HDD.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Eszeveszettül gyors futamok mindig talpra eső – kivéve, mikor nem – és falra mászó járgányokkal, őrült ugratásokkal, változatos pályákkal és játékmódokkal.

KONTRA

Pár apróbb hiba még javításra szorul, a testreszabási lehetőségek elég korlátozottak, no meg azért bőven elfért volna benne még néhány fegyver és pálya.

80%

FESTMÉNYBE OLTOTT HÁBORÚ

[ÍRTA **POZANDR**] Az első világégés hálás téma a videojáték-fejlesztőknek, hiszen a nagy háborút rengeteg műfajban fel lehet dolgozni az akciójátéktól kezdve a horroron át a stratégiai címekig. A 11-11 Memories Retold, ami szintén erről a korról szól, teljesen egyedi ízben, látásmódban meséli el ezt a történelmi időszakot, ami rányomta bélyegét a világ fejlődésére.

A 11-11 címe és premierdátuma is szimbolikus, hiszen a fejlesztők az első világháború befejezésének 100. évfordulójára időzítve jelentették meg a játékukat, ami nem az akcióval, hanem remek narratívával, és a háború lényeges kérdéseinek boncolgatásával próbálja megfogni a különleges, egyedi élményre vágyó játékosokat.

MONET ÉS VAN GOGH UTÁN SZABADON

Azt, hogy miért kínál különleges élményt a Memories Retold, már a játék legelején megláthatjuk, hiszen a tálalása olyan, amihez hasonlót eddig soha, sehol, egy játékban sem láthattunk. Az egész olyan, mint egy impresszionista festmény, mintha a fejlesztők megkeverték volna Monet és Van Gogh stílusjegyeit, hogy abból alkossanak valami egyedülállót. Ezt pedig félig sikerült is elérni, elég csak a képekre tekinteni. A narratíva olyan kérdéseket feszeget, mint a hősiesség hamis illúziója, a katonák háborúhoz való hozzáállása, a szeretteikhez való viszonyuk, és persze olyan tragédiák, amik nap nap után megtörténhettek a fronton, a valóságban. A 11-11-nek két főhőse van, a kanadai fiatalember, Harry, és a német családapa, Kurt, akik eltérő okból, de civilként döntenek úgy, hogy felveszik az angyalbőrt. Mindketten megjárják az európai nyugati hadszínteret, találkozásuk pedig elkerülhetetlen: ezt a két személyt fogjuk irányítani a játék során, úgy, hogy néhol egészen közel, néhol egészen távol vannak egymástól. A történetről nem is szabad többet mondani, egyes kritikusok lehúzták, de talán csak azért, mert nem hallották meg a fejlesztők mondanivalóját. Érdemes végigjátszani ezt a hat-hét órás kalandot, egy délután, este alatt ki lehet végezni, és maradandó élményt ad, még akkor is, ha játékmechanikában sokkal gyengébben teljesít, mint ahogy kellene.

A két főszereplő nem sok mindenre képes, Harry fényképészként a háborút örökíti meg kamerájának lencséi mögül, Kurt pedig mérnök, akinek a feladata, hogy megjavítsa a németek hadigépezetének elrontott dolgait. Ezekhez a feladatokhoz nincs szükség agymunkára, nincs tárgykombinálás, a kihívás szinte nulla, az interakciók kimerülnek a beszélgetésekben és a QTE-ket utánzó „minijátékokban” vagy döntéshelyzetekben. Döntéshelyzetekben, amiknek nem biztos, hogy pozitív végkimenetelük lesz: mi az első végigjátszás során mindent elvesztettünk, amiért küzdöttünk… Ez tehát nem túl pozitív, viszont egy háborús játék nem létezhet ütközetek nélkül, amiket meg is kapunk, de csak kis adagokban: a fejlesztők nem erre helyezték a hangsúlyt.

LEVELEK A FRONTRÓL

A hangsúly ebben a játékban azon van, hogy a narratíva, a tálalás, a tényleg művészi vizuális dizájn és az egyik legjobb játékzene együttese, az apró momentumok milyen érzéseket, a feltett kérdésekre milyen válaszokat keltenek az emberben. Mert keltenek, ehhez kétség nem fér, de hogy ezekre felelni tudjunk, magunkba kell néznünk, hogy megtaláljuk a saját reakcióinkat. A 11:11 Memories Retold nem hagyományos játék, hanem egy interaktív dráma, aminek főszereplőit két tehetséges színész, Elijah Wood és Sebastian Koch kelti életre. Ne féljetek tőle. Ha teljes áron nem is akarjátok megvenni, nem gond, de egy leárazás esetén a kosaratokban van a helye a Memories Retoldnak, nem fogjátok megbánni!

> A háborút már sok módon írták videojátékba, de leginkább az akció oldaláról megközelítve. Most eljött a dráma ideje is.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Aardman Animations, Dixiart

ÉRTÉKELÉS

A fejlesztők egy, a történelmet meghatározó korszak fontos kérdéseinek művészi elmesélését tűzték ki célul, és nem is okoztak csalódást.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500 3,3 GHz CPU, 8 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 660 2 GB VGA, 6 GB HDD.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

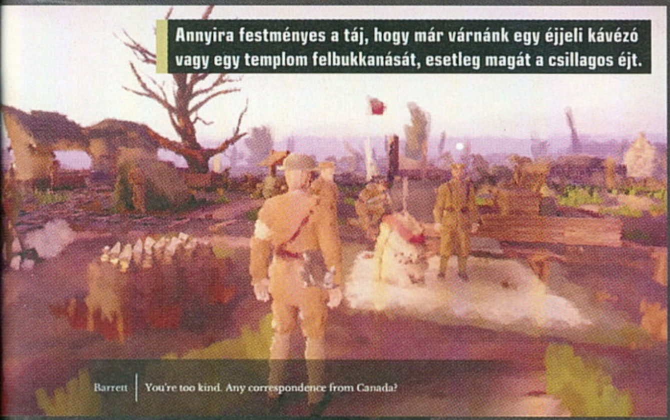
PRO

Látványvilág, zene, narratíva.

KONTRA

A játékmechanika túlságosan egyszerű, semmi kihívás nincs a programban.

80%



Annyira festményes a táj, hogy már várnánk egy éjjeli kávézó vagy egy templom felbukkanását, esetleg magát a csillagos éjt.

A MÉLYSÉG TITKA

KURSK

[ÍRTA DZSÉJT] **A Jujubee S.A. azt a célt tűzte ki, hogy testközelből mutatja meg a Kurszk atom-tengeralattjáró katasztrófáját, amiben 118 ember vesztette életét, és mára rengeteg összeesküvés-elméletet szőttek köré. Izgalmas alapanyag, ám sajnos, mint sok más esetben, a kivitelezéssel itt is akadtak bökkenők.**

Emlékszem, 2000-ben éppen a nagymamámnál töltöttem a nyarat, amikor a híradóban meghallottam, hogy egy orosz hadgyakorlat közepén eltűnt egy atom-tengeralattjáró, a K-141 Kurszk. Mivel Tom Clancy könyve, a Vadászat a Vörös Októberre elolvasása, és az azonos című film megtekintése óta imádom az atom-tengeralattjárókról szóló történeteket, érdekes volt megtapasztalni egy ilyen regénybe illő helyzetet.

Persze Clancy regényével ellentétben ez a helyzet véresen komoly volt. A Kurszk ugyanis elsüllyedt. A hivatalos jelentés szerint a tengeralattjáró orrában egy hibás torpedó robbanást okozott, aminek folyamán meghalt a 118 fős legénység nagy része, de huszonhárman túlélték a szerencsétlenséget. Ők a hátsó szekcióban a mentésre várva, feltehetően egy véletlenül okozott tűz és az oxigénhiány miatt haltak meg. Mindez remek alapanyag egy videojátéknak. Már az jó ötlet, hogy az ember bejárhat egy atom-tengeralattjárót, hát még ha ehhez hozzávesszük a katasztrófát magát, a reményteli küzdelmet az életben maradásért és a tényt, hogy a Kurszk körül rengeteg az összeesküvés-elmélet, hiszen a nyomozati anyagot titkosították, a hajó orrát nem emelték ki a roncs többi részével, és bizony még amerikai tengeralattjárók is csellengtek a hadgyakorlat területén.

ADATOK

KIADÓ
Jujubee S.A.

FEJLESZTŐ
Jujubee S.A.

MŰFAJ
kaland

INFO

MEGJELENÉS
2018.11.07.

ÁR
Steamen 30 euró, nagyjából 9600 forint.

GÉPIGÉNY
Intel 3.2 GHz Dual Core CPU, 8 GB RAM, GeForceGTX 670/Radeon R9 380 vagy erősebb VGA, 15 GB HDD.

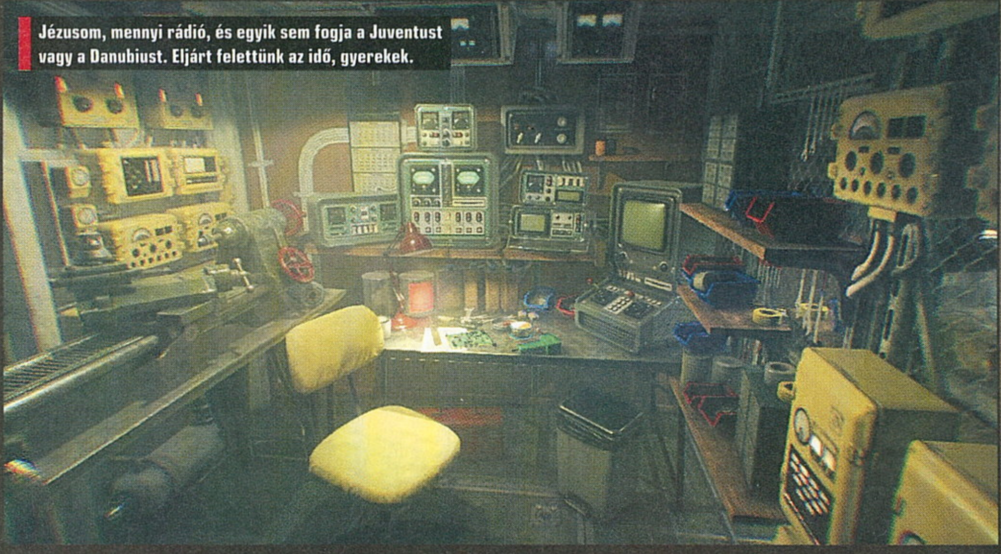
Abba, hogy mit jelent, ha egy emberéleteket követelő valódi katasztrófa szórakoztatóipari termékké válik, most nem mennék bele, így maradjunk inkább a Jujubee S.A. által elkészített Kurksnál, ami természetesen lázba hozott. Örömmel vetettem bele magamat, jártam be a tengeralattjárót, de aztán az első egy óra után kezdtem rájönni, hogy ez a játék egyáltalán nem képes élni a lehetőségekkel, sem tisztességesen megemlékezni a katasztrófáról, öt óra elteltével pedig már tudtam: ezt ebben a formában kár volt megcsinálni.

KÉMKEDŐS IVÁN

A játék alapját egy kémsztori adná. Névtelen hősünk egy Oroszországban élő amerikai kém, akit a CIA azzal a céllal juttat fel a Kurszkra, hogy szerezzen információt az újgenerációs Skval szuperkavitációs torpedóról. Mindez tulajdonképpen a francia Jean-Michel Carré Koursk: Un sous-marin en eaux troubles című áldokumentumfilmjének tézise, ebben állították, hogy a Kurszk a hadgyakorlat során egy új Skvalt tesztelt.

Szóval, hősünk James Bond-filmekbe illően kapja meg egy hotelszobában a feladatát és szuper-kütyüjét, egy PDA-t, amin követhetjük feladatainkat, játszhatunk Snake-et, de működik fényképezőgépként, valamint hekkelő és zárfeltörő masinaként is. Lényegében olyan, mint egy svájci bicska: mindenre jó. Szóval izgalmas az indítás, hiszen a katasztrófa mellé még egy kémsztori is befigyel.

Hősünk ezután már egy dzsipben ül útban a Kurszk felé, kedélyesen beszélget a sofőrrel. A kikötőt elérve pedig megpillanthatjuk a címszereplőt teljes pompájában. Ez az egész elég remek felvezetés. Jó a hangulat, a látvány, ha nem is referenciaanyag, kellemes a szemnek, a Kurszk pedig kívülről igazán impozáns. Az ember szinte várja, hogy felszállhasson rá. Csak aztán elkezdünk játszani…



Jézusom, mennyi rádió, és egyik sem fogja a Juventust vagy a Danubiust. Eljárt felettünk az idő, gyerekek.

A valódi Kurszk

A 2000. augusztus 12-én elsüllyedt K-141 Kurszk az utolsó 949A Antyej típusú (NATO kódnéven Oscar-II) atom-tengeralattjáró volt. 1994-ben állt szolgálatba. Dupla hajótörzse miatt elsüllyeszthetetlennek tartották. Hatéves szolgálata alatt egyetlen missziót teljesített, 1999-ben sikeresen figyelte meg az USA Hatodik Flottáját a Földközi-tengeren. Egy évvel később a Summer-X hadgyakorlaton süllyedt el. A mentési műveletekben nemzetközi szervezetek vettek részt, míg az orosz kormány számára PR katasztrófát jelentett. A roncsot 2001-ben két holland cég segítségével emelték ki, az orrész nélkül.

MERÜLÉS AZ ÖSSZECSAPOTTSÁGBA

A Kursk tulajdonképpen egy mezei sétálós kalandjáték. Maga a hajó gyönyörű és rendkívül alaposan kidolgozott. A tengeralattjáró kilenc rekeszéből hatot szabadon bejárhatunk, elhanyagolhatóan kevés ajtó van zárva. Bár az emberben ott motoszkál, hogy a maradék három rekesz miért maradt elzárva, különösen a kilences, ahol a túlélők összegyűltek a robbanás után. Persze a játék végén ide is eljutunk, de szabad bejárásra itt már nincs lehetőségünk. Sőt... Na, ne szaladjunk előre.

Tehát, a feladatunk a kémkedés lenne, amivel végül is foglalkozunk is, csak éppen szabadságot nem kapunk, amit meg megtehetünk, az idétlen. Mert hiába járhatjuk be szabadon a Kurszk nagy részét, ha ezenkívül semmit sem tehetünk saját ötlettől vezérelve. A feladatokat csakis egyféleképpen oldhatjuk meg, egymás után. Ugyan van néhány jellegtelen, három perc alatt letudható mellékküldetés, de azok sem adnak szabad kezet semmiben.

Pedig az ember azt várná, hogy egy ilyen játékban legalább a szabadság illúzióját élvezheti. Például, ha az a feladat, hogy be kell jutni a kapitány kabinjába, akkor annak mikéntjét a játékos találhassa ki, vagy legalább legyen lehetősége több módszer közül válogatni. Megjegyzem, annak ellenére, hogy egy zárfeltörő PDA van a birtokunkban, a kapitány kabinjába ezzel nem mehetünk be, mert feltűnő lenne – mindezt azután, hogy az atomreaktort fényképeztem mások szeme láttára, és egy matróz intim zónájába állva már betörtem a szerkezettel egy kabinba.

Nem, a kapitányhoz nem szabad feltűnően bemenni. Helyette el kell mennünk fürdőzni a takarítóval, hogy megtudjuk, hol tartja a kulcsot, amivel bejuthatunk a kapitány kabinjába. És a slusszpoén: amikor másodszor kell betörnünk a kabinba, már kulcs sem kell, egyszerűen bemehetünk. Mindez tart négy és fél órán át. Nekünk nincs más dolgunk, mint meghallgatni az oroszul vartyogó matrózok kívánalmait, feladatonként hatszor körbejárni a Kurszk egy idő után baromi unalmassá váló fedélzeti részeit, és a végeredmény egy nagyon rövid, szkriptelt esemény, ami még csak nem is érdekes, és a játékra sincs hatással. Arra mondjuk, alapvetően semmi sincs.

ÉRTÉKELÉS

A Kurskban megvolt a lehetőség, de a készítők ezzel nem tudtak élni, az meg, hogy mászkálhatunk egy atom-tengeralattjárón, önmagában kevés.

TÁLALÁS: **58%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO
A Kurszk kidolgozott és nagy élmény bejárni egy orosz atom-tengeralattjárót, na meg a grafika is szép, legalábbis az élettelen tárgyak esetében.

KONTRA
A játékmenet kimerül a föl-alá szaladgálásban, nem járható be az egész Kurszk, a szereplők borzasztóak, bosszantó a feliratozás és még bugos is.

54%

Ami pedig a játék lényegét, azaz a katasztrófát illeti, nos, az egy félórányi csőben szaladgálás néhány QTE-vel egybekötve. És bár két befejezés is van, az egyik csak bosszantó kóválygás a tenger mélyén, a másik, a történelemhű meg... hát, maradjunk annyiban, hogy a túlélők utolsó óráit lesilányítottták néhány lapos, a reménytelenség hangulatától mentes, párperces szcenárióra.

APRÓ BOSSZÚSÁGOK

Azt már csak mellékesen veszi észre az ember, hogy a program két minijátéka, amivel zárat vagy számítógépet lehet feltörni, faék egyszerűségű. Az is bosszantó apróság, hogy a rekeszek közti áthaladás, a létrák és lépcsők megmászása nem önerőből, hanem az E gomb megnyomásával elindított szkript segítségével történik. Ez a rekeszek közti áthaladás esetén különösen bosszantó, mert fél percig várunk arra, hogy betöltődjön a következő pályaszakasz.

Kursk: a felütés jó, az ötletek megállják a helyüket, a kivitelezés azonban javításra szorul.

A játék amúgy autentikus, minden cirill betűvel van kiírva, mindenki oroszul beszél, csak hősünk gondolatait hallani angolul. Szerencsére az orosz beszéd feliratozva lett. Az más kérdés, hogy bosszantóan sok esetben az orosz három szóban letud olyasmit, amit az angol kiír egy szép hosszú körmondatban, de

csak annyi ideig látható a felirat, amíg az NPC beszél. Vagyis esélytelen a végigolvasása.

Apropó, NPC-k... A karakteranimációk borzalmasak, egy szobor ruganyosabban sétál, mint ezek a figurák. Ami meg a mimikát illeti, mondjuk úgy, hogy Steven Seagal az arcjáték nagymestere a Kursk szereplőihez képest. Mindez azért baj, mert elvileg ezeknek az embereknek kéne elnyerni a bizalmát, és a katasztrófa során együtt is érezni velük. De inkább azon jár az ember esze, miközben kínlódásaikat hallgatja, hogy amilyen merevek, összekötözve tutajként remekül funkcionálnának.

TALÁLT, SÜLLYEDT

A fentiekből világosan kiviláglik, hogy a Kursk nem jó játék. Két pozitívum van benne: maga a tengeralattjáró, amin nagyjából egy óra erejéig izgalmas dolog kóvályogni. A másik, hogy öt óra alatt befejezhető. Az meg már más kérdés, hogy ezt az öt órát más, jobb játékokkal is el lehet ütni. És a végén aztán rájövünk, hogy egy emberéleteket követelő katasztrófa szórakoztatóipari termékké alakítása még csak-csak bocsánatos bűn, de amikor a késztermék egy silány anyag, az már nagy baj.

A hajófedélzet olyan, mint a cafeteria: itt is mindenki klikkesedik, és nem lehet csak úgy akárki asztalához leülni.

MAJOMKODÁS GYEREKEKNEK

CHIMPARTY

[ÍRTA BRITPOPPER] **A tavaly debütált PlayLink szolgáltatás egyre szélesebb közönséget megcélzó mezőnyében ismét egy kisebb gyerekeknek szánt minijáték-gyűjteményt köszönthetünk, melyben ezúttal cuki majmok ugrándoznak összevissza a képernyőn.**

A PlayLink már több ízben is bebizonyította, hogy megfelelő tálalásban a képernyő elé tudja szegezni a nem kimondottan gamereket is. Családi és baráti összejövetelek kimagasló tagjaivá avanzsálták a playlinkes alkotások, a korábbi nyomozós, vetélkedős, önismeretes címeket pedig most bővítették az ezúttal a fiatalabbaknak szánt majmócás társasjátékkal, amihez ezúttal is szükség lesz okostelefonra, valamint az ingyenes alkalmazás letöltésére.

Az eddig megjelent szoftverekhez hasonlóan az applikáció és maga a játék is tartalmazza a magyar nyelvet – újfent kaptunk szinkront –, a játékszabályok pedig pofonegyszerűek, a megjelenő kis ábrákból is ki lehet következtetni a teendőket, valamint az éles játszma előtt lehetőség van a gyakorlásra. 2-4 fő merülhet el a színes emberszabásúak csintalankodásában – a létszámhiányt gépi társakkal orvosolják –, egy játszma pedig legfeljebb 20 percig tart. A korábban megjelent Franticshoz hasonlóan itt sem a leghálásabb a kezelhetőség, pedig a játék a legtöbb esetben csak egy gombot használ, és mozgásérzékelést sem tartalmaz. Mivel a célközönség a legkisebbekből tevődik össze, így igazi vesztes sincs: egyik gézengúz sem fog behozhatatlan előnyre szert tenni, mert még a legutolsó helyen álló is pillanatokon belül felzárkózhat társai mellé, ezzel sikerélményt szerezve a nehezebb pillanatokban is. A táblán eredménytől függően léphetnek előre a játékosok, de ha egy mező foglalt, akkor simán továbbugrálnak egymás fején, valamint az utolsó mindig dobhat. A látvány és a hangzás rendben van, a csicsás színek és bolondos dallamok jellemzőek, maguk a minijátékok teljesen elfogadhatóak, ideig-óráig mindenképpen lekötik a zsúr résztvevőit. Lehetőség van randomizált, vagy előre összeválogatott játszmákat is folytatni a táblás mód nélkül, illetve a magányos lurkók is kaptak egy egyszemélyes kampányt.

A Chimparty nem a legerősebb tagja a PlayLink-családnak, az irányítás kissé nehézkes, de akiknek alapvetően szánták, azok bőven elszórakozhatnak vele, amíg Apu vagy Anyu vissza nem veszi a konzolt a komolyabb játékokhoz.

ADATOK

FEJLESZTŐ
NapNok Games

ÉRTÉKELÉS

A Chimparty szórakoztató, élvezhető playlinkes játék lett, melyet ugyan árnyal kicsit a nehézkes irányítás, ám a teljes magyar nyelv és szinkron mellett sok családnak ideális választás lehet.

TÁLALÁS: **73%**
TARTALOM: **71%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

PRO

Aranyos koncepció, ötletes minijátékok, teljes magyar lokalizáció.

KONTRA

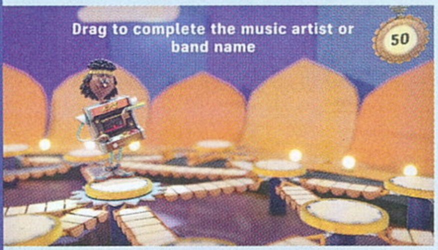
Az irányítás nem tökéletes, csupán a legkisebb korosztály tudja értékelni.

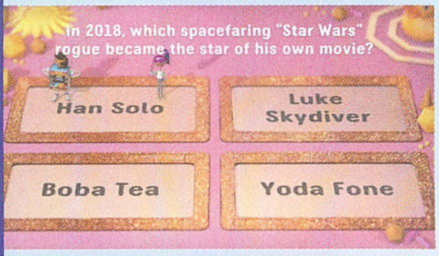
65%

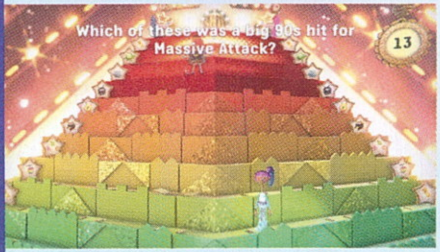
KÉPBEN (ÉS HANGBAN) LENNI

KNOWLEDGE IS POWER: DECADES

[ÍRTA BRITPOPPER] **Az idehaza is méltán népszerű, brit fejlesztésű Knowledge is Power kvízjáték új epizóddal jelentkezik, mely ezúttal ugyan nem kapott magyar vonatkozást, ám a popkultúrát és a zenét kedvelő baráti társaságoknak így is remek szórakozást nyújthat.**







A PlayLink szolgáltatás alapvetően a közösségi élményekre koncentrál, éppen ezért társas összejövetelek ideális, még akkor is, ha az egyszerű partijátékok mellé olykor felsorakozik egy-egy olyan érettebb program is, mint mondjuk a Hidden Agenda. A Knowledge is Power sokak nagy kedvence, nálunk elsősorban az alapjáték szinkronizált változata, másrészt pedig szórakoztató kvízjátékos mivolta végett.

KÜLÖNBÖZŐ KORSZAKOK

A Decades elsősorban a jól ismert tévés, mozifilmes és egyéb alkategóriákon túl a hozzám hasonló zenemániásokat célozza meg, a játék ugyanis négy teljes évtizednyi gyűjteményt kínál a '80-as évektől fogva egészen napjainkig, teletömve ténylegesen egészen fogós kérdésekkel. Mindez négy fő kategóriát jelent, az összes párbaj előtt el kell hát dönteni, hogy melyik évtizedben szeretnénk kalandozni.

Az alapok ugyan nem sokat változtak, de azt már rögtön az elején jó tudni, hogy a Decades nem kompatibilis az alapjáték mobilos applikációjával, teljesen újat kell letöltenünk a futtatásához. Ha ezzel megvagyunk, és szereztünk magunk mellé legalább egy társat, akkor jöhet az egymás elleni kvízpárbaj. Jópofa, hogy a kérdések előtt különféle nehezítéseket dobhatunk a másikra (például lefagyasztott, vagy slejmmel borított válaszok, összekevert betűk stb.), melyeket az ellenfélnek a telefon kijelzőjét tapizva kell „eltakarítani", amivel mi viszont értékes időt nyerhetünk – azonban teljesen logikus módon a többi játékos is ugyanígy akadályozhat minket. Néha kapunk összekötős és sorbarendezős minijátékokat is, egész élvezetes, ahogy a zenekarok szétszórt neveit kell összepárosítanunk, persze ezeket is időre.

A finálé egy szép, nagy piramis, ahol egyre feljebb kell jutnunk a helyes válaszok megadásával, míg a végén csak egy maradhat. A Decades rikítóan színes képi világán túl kvízkérdései ugyan ötletesek – bár érezhető rajtuk az angolszász fölény –, a zenei vonatkozásúakat én személy szerint imádtam, ám a lokalizáció teljes hiánya miatt idehaza jóval kevesebb embert fog bevonzani, mint elődje.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Wish Studios

ÉRTÉKELÉS

A Knowledge is Power: Decades tartalmas, szórakoztató kvízpárbaj lett ismét, melyet csupán ketten játszva is nagyon lehet élvezni, ám a magyar nyelv hiánya sajnos igen fájó pont.

TÁLALÁS: **74%**
TARTALOM: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **79%**

PRO

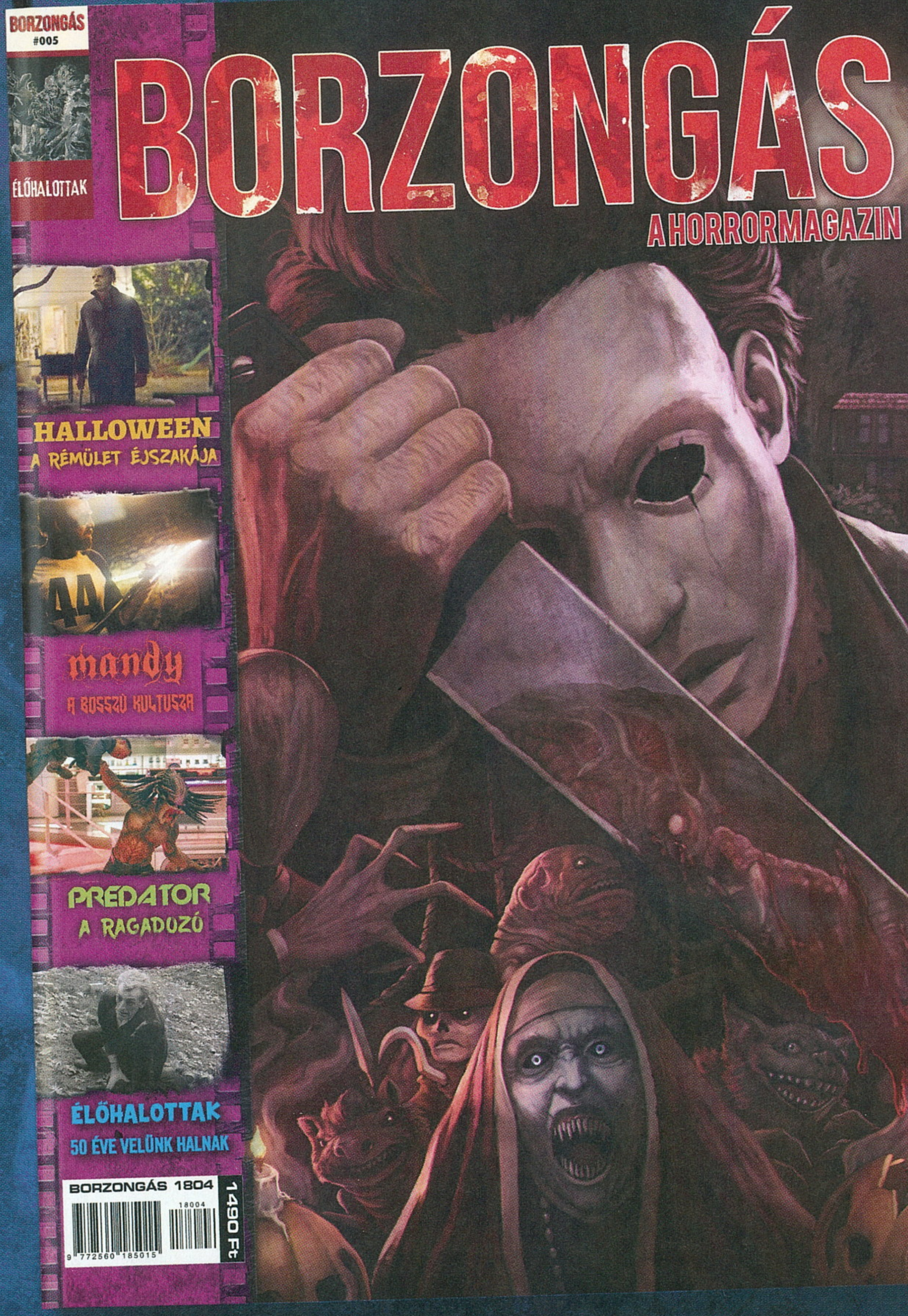
Négy választható évtized, tömve remek kérdésekkel és jópofa minijátékokkal.

KONTRA

Sajnos a magyar nyelv ezúttal kimaradt, csak külön applikációval működik a program.

81%

Már kapható!



Az újságosoknál
és a hipermarketekben!

ÖRÖK LÁZ

TETRIS EFFECT

[ÍRTA WILSON]

Lehetetlenek márpedig vannak: ismét egy japán csapat és egy japán rendező mutatja meg, hogy miként lehet újra kirobbantani a lázat egy orosz logikai játék iránt – és azt is, hogy lehet egy 2D-s valami a PlayStation VR egyik legjobb címe.

Három évtized alatt általában sok dolog szokott változni, de van, ami örök: az ókori Görögország mítoszai és romjai, a Nintendo árral szemben úszó mentalitása és egy exszovjet logikai játék népszerűsége. Hiába járt azonban kéz a kézben a Tetris és az orosz folkzene legismertebb tétele, a Korobeiniki minden idők legjobb Tetris-epizódja, a Game Boy-os kiadás óta, a kettő, azaz a Tetris és a zene között valamiért soha, senki sem húzta szorosabbra a viszonyt – és aztán belépett a képbe Mizugucsi Tecuja.

ÁZSIAI NAGYMESTEREK

Minden idők legkultikusabb zenés játékainak japán atyja persze nem első ízben nyúl a Tetrishez, hiszen a karrierje második csúcspontját jelentő Lumines egyszer már szép alaposan átemelte a klasszikus orosz logikai játék alapvető elemeit, de itt most egészen másról van szó, mint lélektani inspirációról. A Tetris Effect egy teljes értékű, klasszikus Tetris-epizód, ami a világon szinte mindenki által ismert szabályokhoz nem nyúl, csak épp az előadásmódhoz.

Azaz se nem spinoff, se nem „második rész", csak egy olyan mutáció, amely egyrészt teljesen modernizálja a Tetris ábrázolásmódját, másrészt csavar egyet rajta azáltal, hogy a zenét nem aláfestésnek használja, hanem a játékmenet szerves részeként. Félreértés ne essék, a cél továbbra is az, hogy különféle szögletes elemeket egymáshoz illesztve létrehozzunk komplett sorokat, melyek ezáltal eltűnnek, és letisztul a játéktér; ez pontosan így volt az elmúlt három évtizedben, és így van most is. De akkor mi lett más? Az, hogy mindeközben minden egyes forgatás, mozgatás hangeffekttel jár: az, hogy ez pontosan épp micsoda, mindig az adott pályától függ. A ciripeléstől kezdve a kattogáson át egészen a rádióüzenetekig a világon mindennel találkozni lehet a három tucat helyszínen, és ez rárakódik mind a háttérben egyre jobban épülő ütemre, mind a vokálra. A tempó, a zene pedig folyamatosan változik és fejlődik, attól függően, hogy az adott küldetés hányadik hulláma megy.

ADATOK

KIADÓ
Enhance Inc.

FEJLESZTŐ
Resonair

ÉRTÉKELÉS

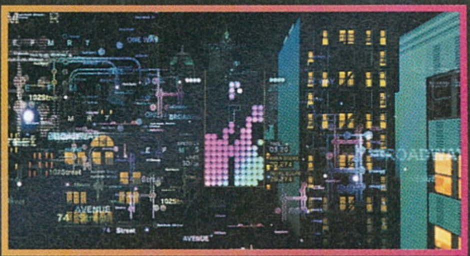
A Tetris Effect nem „csak" minden idők második legjobb Tetrise, de minden idők egyik legjobb zenés játéka is. Csak kicsit csavar a több mint 30 éves formulán, de azt közel tökéletesen teszi!

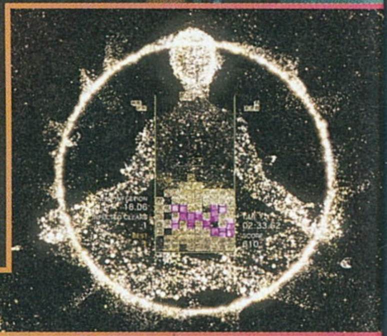
TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Ritmusra és zenére hangszerelt tökéletes és mámorítóan szép Tetris-élmény.

KONTRA
A sebességből adódó alkalmi frusztráció; nincs se coop, sem pedig egyéb multiplayer opció.

90%





RITMUSRA HANGSZERELVE

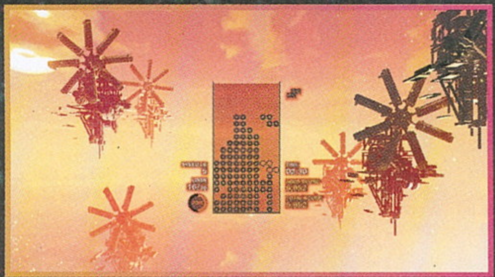
A váltás általában mindig a nagyobb mérföldkövek, az ötös-tízes hullámok elérésekor érkezik: változik a zene, elkezdenek pulzálni, átalakulni az elemek, gyorsul a tempó és gyorsul a tetrominók esési sebessége is. Az éppen aktuális sebesség mindig látható a képernyő bal oldalán, és ez mind felfelé, mind lefelé változhat, sőt van olyan pálya, ami normál fokozaton már alapból a 10-es skála legmagasabb pontjához közel startol, vagy ezt megfejeli egy olyan layouttal, ahol a képernyő felét már elfoglalják az elemek, és gyakorlatilag egy veszített helyzetet kell visszafordítani.

Három eszközzel lehet ez ellen harcolni: a kombinációs lehetőségek gyors átlátásával, az aktuális elem „elspájzolásával", és egy új tetrominó lekérésével, valamint a címadó Tetris-effektussal. A szótári értelemben ez az az állapot, amikor valaki annyira sokat Tetrisezik, hogy már a valóságban is azt figyeli, miként passzolnak egymáshoz a formák; ezzel szemben itt a Zónába való belépést manuálisan kell aktiválni (feltéve, ha sikerült előtte feltölteni), ezt követően pedig ideiglenesen teljesen megáll az idő, és extra pontokért komplett sorokat lehet letolni egy szemvillantás alatt.

Kívülről nézve a Tetris Effect egy giccsparádé, azonban a VR-sisakot felcsatolva a szálló effektek látványa egészen varázslatos élmény.

Igaz, ez a küldetés teljesítéséhez szükséges sorokat nem gyarapítja, de amikor már közel a vég, végső mentőövet tud adni. Ennek ellenére számtalan kellemetlen, néha fájdalmasan frusztráló szituációba lehet belefutni a folyamatosan változó tempó miatt, amely könyörtelen kihívást teremt, de ha sikerül teljesíteni, a katarzis sosem marad el. És ezt a Tetrisnél jobban egy játék sem tudja megadni – főleg nem ennyire gyönyörű, ennyire hangulatos csomagolásban!

Az a jó a 2D-s VR-játékokban, hogy nem kell a motion sicknesstől tartanunk, még úgy sem, hogy kristály-sasokkal repkedünk.



CSOKIT VAGY CSAPUNK!

OMEN OF SORROW

[ÍRTA MCMACKO] **A BUNYÓS JÁTÉKOK PALETTÁJA MA MÁR MESSZE NEM OLYAN SZÍNES, MINT A KILENCVENES ÉVEKBEN, DE PERSZE MINDIG SZÁMÍTHATUNK AZ INDIE-KRE, HA FRISS ÖTLETEKRŐL VAGY EGYEDI MEGOLDÁSOKRÓL VAN SZÓ. MOST EGY CHILEI CSAPAT JELENTKEZETT MEGLEPŐ HÚZÁSSAL – ELŐSZEDTÉK A KLASSZIKUS HORRORSZÖRNYEKET, ÉS KÖRÉJÜK SZERVEZTEK EGY ÉRDEKES KIS POFONPARTIT.**

Nem könnyű a lelkes fejlesztő élete, pláne akkor nem, ha verekedős játékra adja a fejét. Amilyen primitívnek és egyszerűnek tűnhet a műfaj, a profiknak épp annyira kellenek azok a felszín alatti, szinte láthatatlan finomságok, amiktől a játékmenet táncszerűvé válik. Merthogy egy jó bunyós cím milliszekundum-szintű időzítést, remek ritmusérzéket, eleganciát és magasztos tartást igényel – akár egy decens tánc a ház úrnőjével. Nos, a dél-amerikai csapat egész szépen felöltözött erre a bálra, de a táncterembe lépve majdnem orra bukott, csak kis híja volt, hogy nem rántotta a zenekarra a puncsos tálat, és a kisasszony is csak azért táncolta végig a keringőt, mert volt valami különleges az esetlen, ámde mégis lelkes táncos tekintetében.

MINDENFÉLE SZÖRNYSZÜLÖTTEK, NEMI JEGYEIKET ELŐTÉRBE HELYEZŐ NŐI KARAKTEREK – MINDEN ADOTT EGY JÓ KIS TÚLVILÁGI POFOZKODÁSHOZ.

SZÖRNYETEGEK EGYMÁS ELLEN

Miután gyorsan kihevertük a fenti képet, hangoljuk át az agyunkat egy egészen más megközelítésre: az Omen of Sorrow ugyanis egy horrorisztikus bunyós cucc. Kifejezetten az a fajta, aminek megjelenését halloween derekára kell időzíteni. A programban egymásnak esik a klasszikus Drakula karakter, a vérfarkas, az angyali lovagina, a múmia, Frankeinsten szörnye, Quasimodo, az anime-domina és a többiek… Mintha csak a régi Universal horrorverzum klasszikusait öltöztették volna trendi gúnyába, és sózták volna be végül valami egyedi bájjal.

Az Omen of Sorrow esetében leginkább arra voltam kíváncsi, hogy milyen mechanikákat lapátolnak a szörnyek keringője köré. Első blikkre nem is esett le, hogy mivel játszom, mert a játékmenet egyfajta furcsa keveréknek tűnt. Bizony, minden népszerű 2D-s címből kiérződik egy kicsi. Aztán, ahogy elmélyül az ember a karakterek húzásában, jön a ráeszmélés a cancel-jellegű kombózási szisztémára. A program ugyanis egy Fortune/Fate nevezetű jutalmazási rizikórendszert is behoz a verekedésbe. Ha támadólag játszol, akkor áldott állapotba kerülve tovább borzolhatod ellenfeled kedélyeit. Ha sokat védekezel, és passzivitásba menekülsz, egy idő után fel is adhatod a küzdelmet. Átkozott státuszban ugyanis támadásképtelen impotenssé válik a karaktered. Add össze a fentieket, és kikerekedik egy olyan játékmenet, ami aztán ügyes támadójáték esetében Killer Instinct-szerű kombóláncokat is fel tud mutatni, így igazolódik be a gyanú, hogy jóval több van a Castlevania-sorozat címeire hajazó Omen of Sorrow-ban, mint azt elsőre látni lehet.

Mert mit fogsz látni? Közepesen gyenge Unreal grafikát, néhány szódával elfogadható karaktermodellt, teljesen uncsi háttereket, gatya bevilágítást, és pár olyan érdekes apróságot, ami miatt végül mégsem kezded el hangosan fikázni a vizuált. A szinkronhangok és bemondások sajna eléggé menthetetlenek, de legalább a zenék hoznak némi atmoszférát a darkos, szürke látvány köré.

Sajnos az Omen egyjátékos módja is eléggé rémségesre sikerült. Az Arcade funkció izgalmasabb, mint az erőltetetten nagyívű (vagyis próbálkozó), háromfejezetes kampány. Persze a lényeg a multin van, és ennek megfelelően a ranked meccsek irányába terelném a figyelmeteket, ahol – talán a konzolos közönség lelkessége miatt – mindig találtam játszótársat, és a netkód is megfelelően szuperált. Reméljük, nem fogy el az aktív közösség lendülete…

Ennyi. Az Omen of Sorrow egy tipikus, B kategóriás verekedős játék, amely nem okoz katasztrófát, nem borítja rád a szörnyek ketrecét, nem csinál belőled szezonon kívüli áprilisi bolondot… Hibái ellenére ráadásul van benne valami, ami miatt a műfaj rajongóinak érdemes lehet kiráncigálni őt a táncparkettre.

ADATOK

KIADÓ
Soedesco

FEJLESZTŐ
AOne Games

ÉRTÉKELÉS

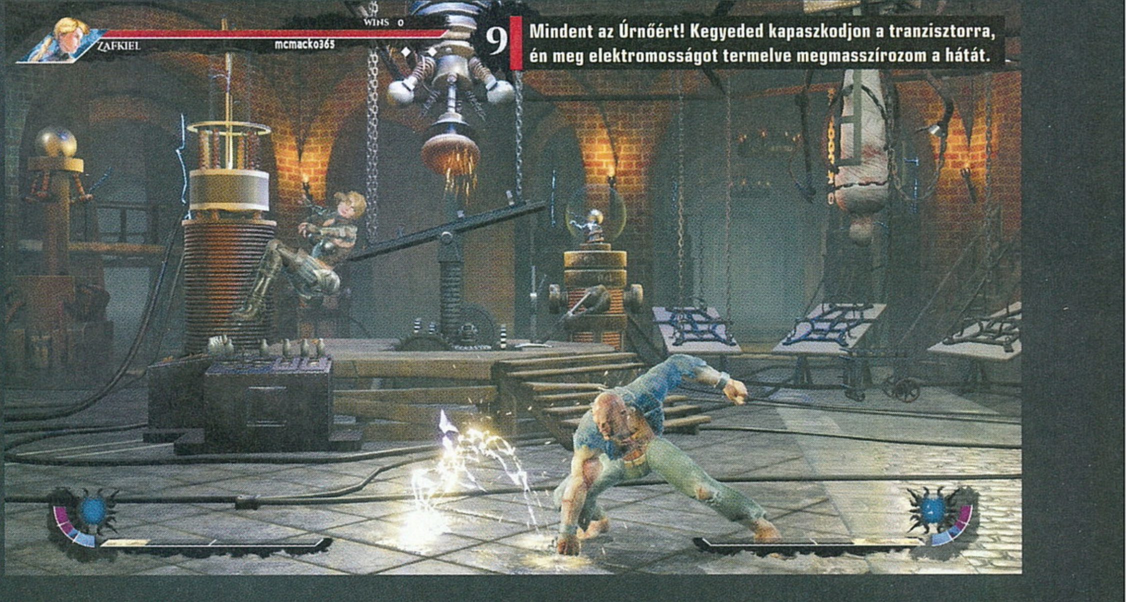
Keveset vártam, végül többet kaptam a halloweeni bunyópartitól. Az érdekes Fortune/Fate rizikórendszer feldobja az alapokat.

TÁLALÁS: **55%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Egész érdekes megoldásokat tartalmazó adok-kapok, ritkán látott harcos-tabló, ami a szörnyfilmek kedvelőinek kedvez.

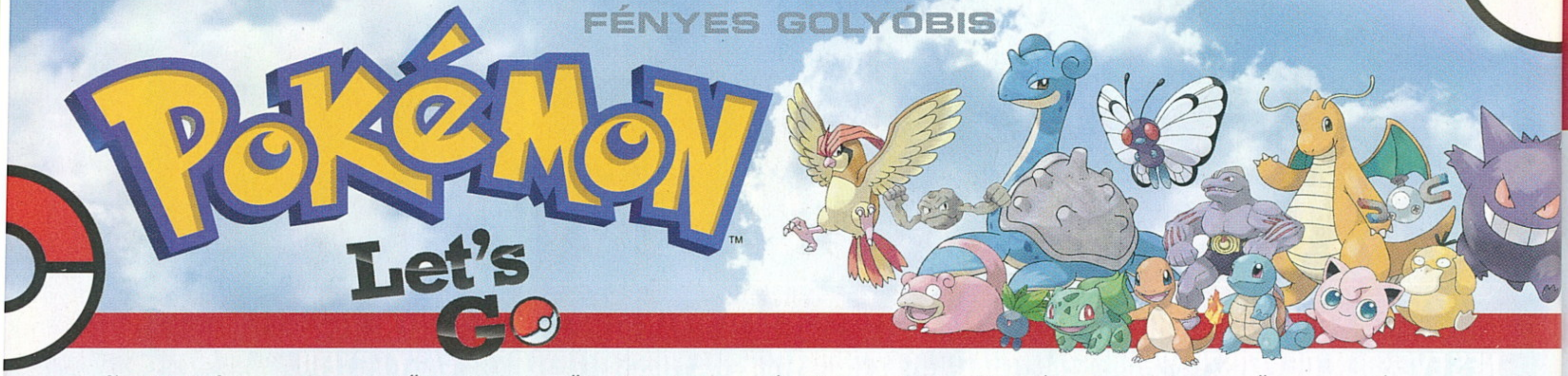
KONTRA
Szörnyű kampány, gyenge audio, csiszolatlan élek. Ez sokkal jobb is lehetett volna.

65%



9 **Mindent az Úrnőért! Kegyeded kapaszkodjon a tranzisztorra, én meg elektromosságot termelve megmasszírozom a hátát.**

FÉNYES GOLYÓBIS



Pokémon Let's Go

[ÍRTA **WILSON**] Az egyszerűbb jobb. Főleg teljesen új köntösben. Megérkezett az első nagygépes Pokémon-játék, és újramelegítve minden idők egyik legimádottabb epizódját, új életet lehelve a Pokémon-élménybe sem a Nintendo, sem a Game Freak nem bízott semmit a véletlenre.

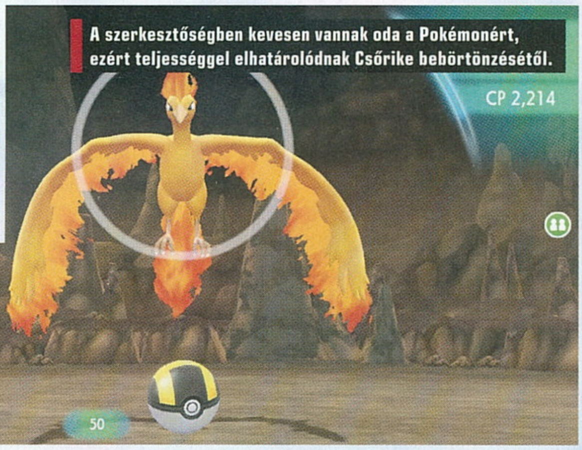
Két évtizedes várakozást követően az egyszeri Pokémon-rajongó talán már meg sem lepődik azon, hogy amikor a Nintendo végre rászánja magát arra, hogy az aktuális nagygépére Pokémon-játékot készít (ami végre valahára nem egy spinoff), akkor nem rögtön egy teljesen új, a sorozatot megreformáló epizódot kap, hanem egy ennél is komplexebb dolgot. Ha ugyanis pontos definíciót keresünk, akkor a Pokémon: Let's Go egy korábbi Pokémon-játék újrakiadásának a remake-je.

ÚJJÁSZÜLETÉS

Az új cím mögött az idén kereken 20 éves Pokémon Yellow, az 1998-as Pokémon Red and Blue alapoktól újraépített újrafeldolgozása lapul, amely a kultikus epizód tartalmát és játékmenetét örökíti tovább egy újgenerációs hardveren, egy teljesen új generációnak, sokkal inkább nagyobb, mint kisebb változtatásokkal. Ez az induláskor azonban annyira nem egyértelmű, hiszen pontosan ugyanaz a kezdés és ugyanaz a sztori elevenedik meg a Kanto régióban, ahol fiatal, tapasztalatlan Pokémon-edzőként kell elindulni a Gymek meghódításáért és a Pokémon mesteri cím megszerzéséért.

Ez a teljesen szokványos, már több évtizedes módon zajlik, azaz meg kell szerezni az első Pokémont (a vásárolt verziótól függően ez vagy Pikachu, vagy Eevee), és aztán szabadon neki lehet vágni a világnak. További Pokémonokat fogva be, azokból csapatot építve, a lényeket a csaták során fejlesztve, időnként összecsapva rivális Pokémon-edzőkkel, illetve a már említett edzőtermek vezetőivel, begyűjtve a továbbjutás kulcsát jelentő tárgyat, vagy szimplán csak a Pokémonok fejlesztését támogató jutalmat.

Fundamentálisan nem is ez, hanem a játékmenet gerincét adó csaták változtak meg. Egyrészt eltűntek a random összecsapások, az összes ellenfél látható a térképen – és így ki is kerülhetők –, de ami ennél is drasztikusabb módosítás az az, hogy még ha be is húznak egy csatába, az égvilágon semmit sem kell csinálni velük a Pokémon-labda elhajításán, azaz a befogáson túl. Ez a mechanika nem az



A szerkesztőségben kevesen vannak oda a Pokémonért, ezért teljességgel elhatárolódnak Csőrike bebörtönzésétől.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Game Freak

ÉRTÉKELÉS

A Pokémon: Let's Go egyszerre a múlt és a jelen játéka – egy olyan remake, amely úgy hű az elődjéhez, hogy közben szinte mindenen újít. Nem mindig sikerül neki, de a nagygépes Pokémonra való 20 évnyi várakozás után ez így is sokkal több, mint amit remélhettünk!

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Áramvonalasított csaták és felfedezés, játékmenetbeli fejlesztések, gyönyörű szép és hangulatos világ.

KONTRA
Nincsenek online funkciók, tökéletlen a mozgásérzékelés, a játékmenet néha túlságosan is egyszerű, brutálisan túlárazott opcionális kontroller.

80%

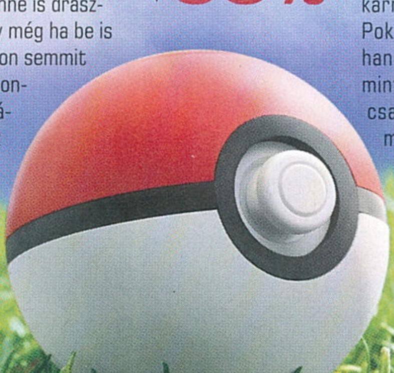
egyetlen dolog, amit így az egyben sikerült átemelni minden idők egyik legsikeresebb mobiljátékából, a 2016 nyarán az egész világot megőrjítő Pokémon Góból: megváltozott a megszerzett Pokémonok menedzselése is, akiket a Góhoz hasonlóan bárhol és bármikor „el lehet adni" Candyért, azaz nem kell Pokémon Centereket vadászni, és ott menedzselni az amúgy nem éppen aprócska partit.

FIZETŐS EXTRÁK

Ráadásul az elkapás maga sem teljesen szokványos, hiszen a választott irányítástól függően a mozgásérzékelés is szerepet játszik benne: handheld módban magával a Switchcsel, egyéb opciók esetében pedig a kontrollerrel kell célozni, és a megfelelő időben megkísérelni a Pokélabda pontos elhajítását.
A Pro Controllerek használata sajnos nem lehetséges, de JoyConból is csak egy kell. Természetesen a legnagyobb élményt a külön és méregdrágán megvásárolható Pokéball Plus adja, amely egy teljes értékű, rezgéssel, hangszóróval, analóg karral is rendelkező, kézbe fogható Pokélabda, ami hihetetlenül sokat dob a hangulaton, de mivel közel annyiba kerül, mint egy Pro kontroller, és a játékon kívül csak a Pokémon Góban van haszna, ezért meglehetősen nagy luxuskiadás.

Mindez viszont csak a felszínt kapargatja, a széria és az eredeti epizód elkötelezett rajongói még számtalan játékmenetbeli változtatást kell, hogy megemésszenek, és bár nem mindegyik sült el jól, a látványos egyszerűsítés ellenére a Pokémon: Let's Go egy borzalmasan szórakoztató, kifejezetten hosszú Pokémon-kaland, amely tökéletes beugró egy teljesen kezdő Pokémon-játékosnak, vagy remek nosztalgiaalap a felnőttebb generációnak. Elvégre a vadászat sosem állhat le: a Pokémon-mesterségből kinőni nem lehet, csak jobbá válni benne!

> A Let's Go nem kifejezetten új játék, de tele van újításokkal, és szerencsére javítja az elődök komolyabb hibáit.



NINTENDO SWITCH
Nintendo
KEZEDBEN A DÖNTÉS...
NINTENDO LABO
Toy-Con 03 VEHICLE KIT
... ülj az első ülésre!
... válj pilótává!
... légy mélytengeri felfedező!
Kizárólag Nintendo Switch konzolon
(külön kapható)
ÚJ
Szintén elérhető
Tudj meg többet a http://www.nintendo.hu/nintendo-labo/ oldalon.
Nintendo Switch szükséges (külön kapható). Több rendszer bemutatva egyetlen Toy-Con Variety Kit segítségével.
Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo
CONQUEST entertainment
7
www.pegi.info

VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT

ROCKSTAR GAMES PRESENTS RED DEAD REDEMPTION II

[ÍRTA BÖJTI] **MINDIG NEHÉZ OLYAN JÁTÉKRÓL ÉRDEKESEN ÉS JÓL ÍRNI, AMELY MÁR EGY HÓNAPJA ELÉRHETŐ, MINDENHOL CIKKEZTEK RÓLA, SŐT ESÉLYESEN OLVASÓINK IS VÉGIGJÁTSZOTTÁK. NO, PERSZE NEM AKKOR, HA A ROCKSTAR AKTUÁLIS NAGY DURRANÁSA KERÜL A CÉLKERESZTBE, HISZEN A CSAPAT MUNKÁSSÁGA VALÓBAN ROCKSZTÁROKHOZ MÉLTÓ, JÁTÉKAIKBAN ELMERÜLNI PEDIG NAGYBETŰS ÉLMÉNY.**

Így volt ez a 2010-es Red Dead Redemption esetében is, amely a GTA-sorozatból megszokott szabad világ élményét a vadnyugatra helyezte, hogy John Marston bőrében kínáljon rengeteg lehetőséget és elfoglaltságot. Bennem például leginkább az maradt meg, ahogy a haverokkal versenyt ugrálunk egy hatalmas vízesésnél, néha eltalálva a szöget, néha pedig összezúzódva a sziklákon, máskor pedig csak úgy lovagolok a pusztában, miközben a kialakuló vihar villámokat fest az égboltra, én meg csak ámulok a megvalósítás miatt, no, és a ló izomzatának kidolgozottságán, ami akkoriban a legkiemelkedőbb volt, amit videojátékban lehetett látni. Azóta persze sok víz lefolyt a Dunán, rengeteg játék készült sandbox köntösbe bújtatva, sőt a GTA5 is felállított egy elég komoly mércét – mi az, hogy, elvégre keveseknek adatik meg, hogy három egymást követő évben, három különböző verzióval, de minduntalan az élbolyba kerülhessen az „év játéka" összesítéseken. Hogy a PC-t egyelőre nélkülöző (de pont a GTA5 élettörténetéből kiindulva arra is várható) Red Dead Redemption 2 (RDR2) ennyi idő után végül mire képes, arra rengetegen voltunk kíváncsiak. Aztán egy-két nap után megjelentek az „ez az évtized játéka, nem is kétséges" megnyilvánulások, miközben köztudott volt, hogy a végigjátszás minimum 40 óra, de inkább 60 körül van, ami még tovább kitolható, amennyiben mindenre odafigyelünk – és itt gondoltam úgy, hogy nem, nem rohanunk, akkor is megnézek mindent, amit csak lehet, akkor is elérek a sztori végére: még véletlenül sem esem abba a hibába, hogy két nap alatt összedobva valamit elsunnyogom a lényegi részt. Azt, ami a teljes élmény, ami mindent magába foglal, és ami már nem fért bele az előző számba. Nem is férhetett volna, hiszen csak lovaglással több időt töltöttem az elmúlt egy hónapban, mint amennyi a tesztre lett volna.

ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games

FEJLESZTŐ
Rockstar Games

MŰFAJ
sandbox akció, kaland

INFO

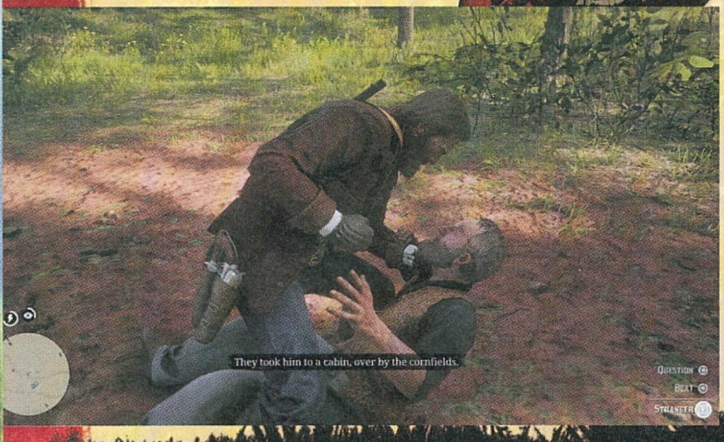
MEGJELENÉS
2018.10.26.

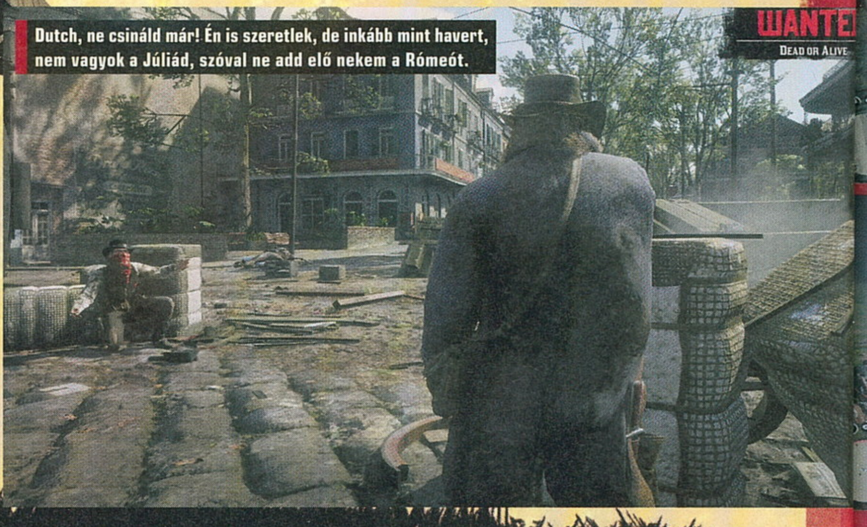
ÁR
PS Store-ból és Xbox Marketplace-ről is 21 990 forint az alapkiadás.

MÉG EGY UTOLSÓ BALHÉ

A narratíva, mint a Rockstar összes játékában, ezúttal is rendkívül fontos. Maga a fő sztorivonal egyébként kimondottan egyszerű, azonban az arra épülő mellékszálaknak, a jellemfejlődésnek, a lélek legmélyére kukucskálásnak és a dialógusoknak hála a teljes egész gyönyörűen bontakozik ki a kampány játékideje során. Bár számozása alapján folytatásról beszélünk, a RDR2 egy előzmény, ami az első részt megelőző időket meséli el, méghozzá abban a korszakban, mikor a bandák rémuralmát a törvény őrei és a fejvadászok szorítják vissza, miközben a pénzurak és vállalatok elkezdik kiépíteni a vasúti vonalakkal mindenhova elérő kis magánhálózatukat. Bár az összecsapások még állandóak a gazfickók és a pandúrok között, előbbiek egyre kevesebb térrel rendelkeznek, egyre elkeseredettebbek.

Ezt láthatjuk testközelből az indítás után, hiszen a főszereplő Arthur Morgan a bandavezér Dutch van der Linde jobbkeze, szedett-vedett kompániájuk pedig cirkuszi mutatványosok karavánjaként költözik állandóan, a jobb élet reményében, amit rablással és fosztogatással kívánnak megteremteni. Csak még egy vonatrablás, aztán jobb lesz. Csak





Dutch, ne csináld már! Én is szeretlek, de inkább mint havert, nem vagyok a Júliád, szóval ne add elő nekem a Rómeót.

CSIPET CSAPAT

BÁR A RED DEAD REDEMPTION 2 TELE VAN KIDOLGOZOTT, SZÍNES, EGÉSZEN EMBERI KARAKTEREKKEL, NÉGY IGAZÁN FONTOS SZEREPLŐJE VAN A SZTORINAK, MÁR PERSZE A KÖZPONTI HŐS, ARTHUR MORGAN MELLETT.

DUTCH VAN DER LINDE

A banda vezére, esze és egyben teljhatalmú ura. Rendkívül egyenes és karizmatikus vezető, aki beszédeivel feltüzeli az embereit, a legsúlyosabb pillanatokban is visszaadja nekik a hitet, azonban a történet előrehaladtával úgy tűnik, lassan és biztosan őrül bele a kilátástalan helyzetbe, és abba, hogy folyamatosan kudarcok érik a régi vadnyugat megszűnésének/átalakulásának hála. Vagy talán soha nem is mutatta meg, milyen ember valójában?

JOHN MARSTON

A családapa, akinek bár szeme fénye a gyönyörű Abigail és közös fiuk, Jack, bármit megtesz a bandáért és Dutchcsért, ezzel rengetegszer komoly veszélybe sodorva mind önmagát, mind pedig a családját. Mivel ő az első rész hőse, sorsa sejthető, nagy meglepetések nem érhetik azokat, akik a 2010-es játékot már letudták, de így is jó nézni, milyen jellemfejlődésen megy át a karakter, aki érthető módon nem annyira repes a farmerek életviteléért, hiszen mindene a kaland.

MICAH BELL

A legnagyobb bajkeverő és talán a leggonoszabb, legcinikusabb, legrosszindulatúbb tagja a bandának. Ahol felbukkan, ott biztosan valami balhé lesz, nem egyszer kell kiszabadítani/kisegíteni meggondolatlan tettei miatt, de valami érthetetlen módon egyre közelebb kerül Dutchhoz, akire a végén már kimondottan nagy és káros befolyással bír. Ha valakit szívesen lógatna fel a játékos, az biztosan ő lesz a kampány során. Igazi „toxic" karakter.

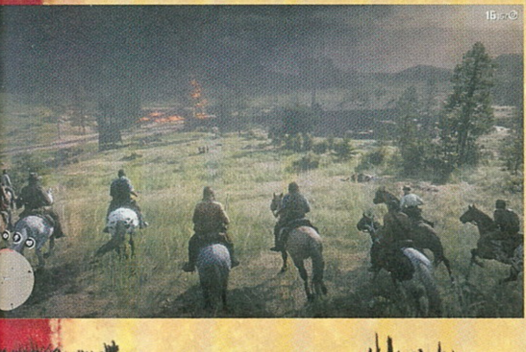
SADIE ADLER

A banda legharciasabb amazonja, legtökösebb női karaktere. Nem véletlen, hiszen a fiúk mentik meg az életét még a játék legelején, amikor a rivális banda karmai közül menekítik ki az áldozatot. Sadie a későbbiekben kiváló harcosa lesz a bandának, igazi lojális típus, akinek nemcsak az esze, de a szíve is a helyén van, bár utóbbit igyekszik eltitkolni. Sőt, talán pont Arthur az, aki képes még lángra lobbantani az özvegy megkérgesedett szívét?

még egy utolsó bankrablás, aztán költözhetnek. De valakit közben ki kell szabadítani. De közben valamit meg kell tenni. Valakin bosszút kell állni. A folyamat pedig állandó, így mindig képbe kerül egy „utolsó" nagy balhé, amivel majd a családként funkcionáló csoportosulás megteremti az anyagi biztonságot, ami ahhoz kell, hogy új életet kezdhessenek Tahitin.

És ehhez az új élethez rengeteg pénz kell, miközben a mindennapokra is muszáj költeni. A terv tehát adott, már csak el kéne érni, hogy meg is valósuljon, Arthur pedig ebben állandó társ, vagyis inkább balek, hiszen bárkinek bármilyen gondja-baja akad, biztos, hogy a jó öreg Morgan Bá' lesz az, akiért füttyent a társaság. Arthur, rabolni kéne, Arthur, meg kéne ölni valakit, Arthur, ott ragadt a macska a fán, Arthur, el kéne vinni a gyereket horgászni. És persze az sem számít, hogy az nem Arthur gyereke, hanem történetesen John Marstoné, mert bizony Morgan az, aki tipikus játékhősként mindenki számára nélkülözhetetlen, és még ha csak egy szöget is kell beverni, akkor is kábé ő az egyetlen segítség. Más kérdés, hogy a küldetések nagyobb része kimondottan élvezetes, sőt a többszeméyes misszióknál (és a legtöbb szerencsére ilyen) pont a társakkal beszélgetés a legélvezetesebb momentum, aminek során egy csomó háttérinformációt kapunk a gazfickók mindennapjairól, valamint arról, mi is van a mélyben, a zord külső mögött. És ez sok esetben talán még a lövöldözésnél is jobb, de az állandó lovaglásnál mindenképpen. Mert lóháton közlekedni bizony kell, méghozzá szó szerint rengeteget.

A RED DEAD REDEMPTION 2 MESSZE NEM TÖKÉLETES, DE AZ VITATHATATLAN, HOGY RENDKÍVÜL TARTALMAS, HANGULATOS, RÁADÁSUL ÉLETRE KELTI A VADNYUGATOT.



VÁR A VADNYUGAT

A Rockstar alkotta óriási, szabadon bejárható terület irdatlan méretekkel rendelkezik. És bár vonatra szállhatunk, esetenként lovaskocsira is jegyet válthatunk, sőt a tábort fejlesztve megnyílik a gyorsutazás lehetősége, a legtöbb időt mégis lóháton fogjuk tölteni. Hogy miért? Mert egész egyszerűen csak a városokba, fontosabb helyszínekre utazhatunk el, vissza már nem gyorsutazhatunk, és a küldetések esetében a legtöbb célterületig bizony még rásegítés mellett is elég sokat kell kutyagolni. Akarom mondani, pacigolni. Más kérdés, hogy a látványnak hála ez a része is élvezetes a játéknak, a kihaltnak tűnő vidéken mindig történik valami, emellett jómagam az elmúlt hónapban pont egy olyan élethelyzetben találtam magam, amikor az elvesztés okozta bánat és fájdalom mellett kifejezetten jólesett kikapcsolni, a monoton lódobogással és a játékkal eggyé válni, így gondolkodva az élet értelmén. Persze, megértem azt is, hogy sokaknak idegesítő lehet a rengeteg lovaglás, de ilyenkor szerintem mindenki helyezze el egy kicsit, ne foglalkozzon az idővel, csak a tájra és az érzésre összpontosítson, aztán máris jobb lesz.

Pláne, hogy ezért a kis „kellemetlenségért" aztán bőségesen kárpótol a játékmenet. Amellett, hogy a tábort több ágon lehet fejleszteni, lehetőség van mindenféle játékra (dominó, kártya), elmehetünk horgászni vagy vadászni (akár igazi nagyvadakra, félelemes és legendás állatokra), craftolhatunk a lőszertől kezdve az élelemig és gyógyszerig mindent. Sőt, még a fegyvereinket is tisztogathatjuk, hogy mindig jó szolgálatot tegyenek, továbbá az árusoknál abszolút testre is szabhatjuk a mordályokat – értsd, darabonként rakhatjuk össze bármelyik pisztolyt vagy puskát, gravírozhatjuk, faberakással díszíthetjük és a többi. De ez még mindig nem minden. Iszogathatunk, megmasszíroztathatjuk elgémberedett tagjainkat egy forró fürdő és némi kényeztetés mellett, pénzt hajthatunk be, versenyezhetünk, verekedhetünk, ihatunk, a lista pedig a végtelenségig folytatható, bővíthető – úgy, hogy a Red Dead Online még el sem startolt. Tennivaló tehát van bőven, a hatalmas térképen mindig láthatóvá válik valami elfoglaltság, és sokszor pont a legérdektelenebb, legapróbb aktivitások jelenthetik a legjobb mókát. A Rockstarnak ezúttal sem kellett a szomszédba menni a pihent ötletekért, így kicsit őrült feltalálóval éppen úgy összefuthatunk, mint kígyómarástól szenvedő áldozattal (igen, ilyenkor bizony szívás van – többször is), de szimplán csak egy csomó ártatlant

is megmenthetünk kalandozásaink során. Vagy akár le is gyilkolhatjuk őket az anyagi javakért, személyes tárgyaikért.

MORÁLIS KALANDTÚRA
Merthogy szokás szerint rajtunk áll, hogyan viszonyulunk a RDR2 világához, ami persze hasonlóan áll majd hozzánk. Főleg, hogy a morális kérdések rendre felbukkannak a kampány során, Arthur Morganhez hasonlóan pedig – ideális esetben – a játékos is átesik egy bizonyos fokú jellemfejlődésen. Elmúltak már azok az idők, mikor a GTA3-ban azzal szórakoztam, hogy minél nagyobb káoszt generáljak, minél több kárt okozzak. Ahogy „öregszik" az ember, egyre kevésbé izgatja a balhé, legalábbis jobb esetben – és ezt mutatja Morgan karaktere is. Az elején nehéz vele azonosulni: beteg embert kell megfenyegetni, akár összeverni, szerencsétlenül járt polgárokat kell meglopni, és személy szerint húztam a szám, hogy de én nem akarom, hol van a választás lehetősége? Aztán ahogy alakul a konklúzió, ahogy egyre közeledünk a befejezés felé, úgy változik minden, úgy kerülnek elő a feltett és soha fel nem tett kérdések. Bár ezek egyoldalúak, mert ahogy a banda egy része kezd egyre emberibbé válni, úgy alakul ki a rossz befolyás alá kerülő másik oldallal az elkerülhetetlen konfliktus, ami már előre sejteti a drámát és a végső összecsapást.

Mert bizony az önmarcangolásnak és moralizálásnak hála egy idő után már nem kizárólag a fejvadászokkal, a rendfenntartókkal, a hadsereggel vagy éppen a riválís bandákkal gyűlik meg a bajunk, hanem a saját társainkkal is, amikor pedig a bizalom több oldalról elvész, egyre nehezebb összetartani egy olyan társaságot, amit eredetileg a lojalitás tartott össze, illetve a kitaszítottság. Az pedig újabb kérdés egy idő után, hogy vajon ki a rosszabb? A rabló, aki a függetlenségért és a szabadságért igyekszik egy saját morális kódex íratlan szabályai szerint eljárni, vagy a pénzember, aki mindenen átgázolva teremti meg azt a hatalmat és befolyást, ami szükségtelenül nagy összegek birtokosává teszi. Mert Saint Denis ipari negyedeibe érve az ember azért vakargatja a fejét, miközben a helyi maffiavezért hallgatja, a korrupt politikusokat és rendőröket látja, vagy éppen hidegvérét megőrizve nem köpi arcon azt a katonát, aki a sereggel semmibe veszi az őslakosok életét, mert szerinte a föld a kormány tulajdona. Ezeken a pontokon olyan komoly problémák kerülnek elő, amiket a mai napig nem sikerült megoldani, sőt egyre jobban elharapóznak. És tegye fel a kezét az, aki ilyenkor nem gondol arra, hogy márpedig jó lenne függetlenedni, bármi áron, hadd főjön csak a saját levében az az úgynevezett „civilizált társadalom", amely csak és kizárólag a tőke érdekeit védi. Jó példa erre a játék végén a banki látogatás, aminél a hitelező azzal zárja a beszélgetést: „gratulálunk, ön már a bank tulajdonában van, ezzel hivatalosan is amerikai állampolgárrá vált" – beszédes, nemde?!

TERMÉSZETESEN EZÚTTAL IS VAN BELSŐ NÉZET, A GTA5 SIKEREI UTÁN EZ MÁR ALAP, BÁR KEVÉS ESETBEN FOGJUK HASZNÁT VENNI.

Jó napot, elnézést, tudna segíteni abban, hogy érdemes megtisztítani a puská... oppá, bocsánat, kicsit ügyetlenül bánok a fegyverekkel.

„THERE IS A HOUSE..."
Odáig azonban, hogy megvásároljuk a birtokot, amin saját magunk építhetjük fel a házat, elég sok eseményt kell letudni. Talán túl sokat is. Míg az utolsó GTA a többszereplős móddal és az állandó tennivalóval tökéletes ritmust teremtett, addig utóbbit a RDR2 néha elveszíti. A történet időnként rétestészta módjára nyúlik, már-már könyörögne az ember, hogy ugyan, fejezzük már be, de egy-egy utazásnál ezt a fejlesztők is érezhették, mert átvezetőket bevágva gyorsították meg a felesleges vágtázást. Érdekes, hogy a dinamikus látványt időnként egy-egy rossz vágás is megzavarja, ami azért nem jellemző a csapatra, így csak arra tudok gondolni, hogy a szokásos csúsztatás/halasztás egy esetben még most is elkélt volna. Pláne, hogy a Red Dead Online még el sem készült – november legvégén startolt el a béta. Nem ritkán az

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Nem a Rockstar legjobb munkája, de az átlagból még így is messze kiemelkedik, miközben morális kérdéseket tesz fel, fejlődést kínál, illetve egy olyan hatalmas térképet, annyi elfoglaltságot, hogy egy darabig senki nem fog felállni mellőle.

TÁLALÁS: **98%**
TARTALOM: **98%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Irtózatosan nagy térkép, teletömve minden jóval, plusz baromi hosszú kampány, ami a legtöbb esetben élvezetes kalandokkal, kidolgozott karakterekkel és dialógusokkal tartja fenn az érdeklődést.

KONTRA
Az irányítás és a büntetőrendszer messze nem tökéletes, a lovaglás néha tényleg túl sok, emellett 5-10 órával simán rövidebbre lehetett volna vágni a kampányt a jobb ritmus kedvéért.

91%

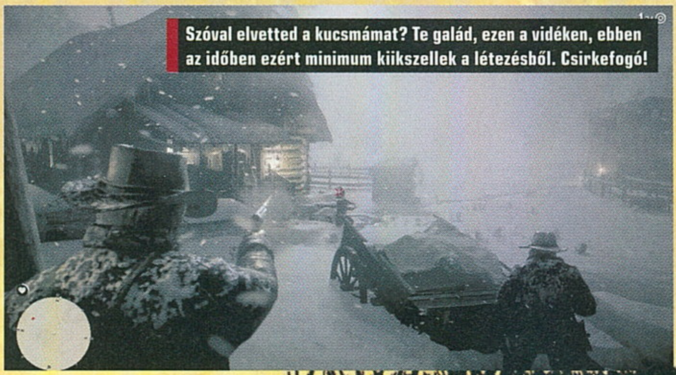
A GURUK MEGMONDJÁK

DREAMER — SZERETLEK IS, MEG NEM IS

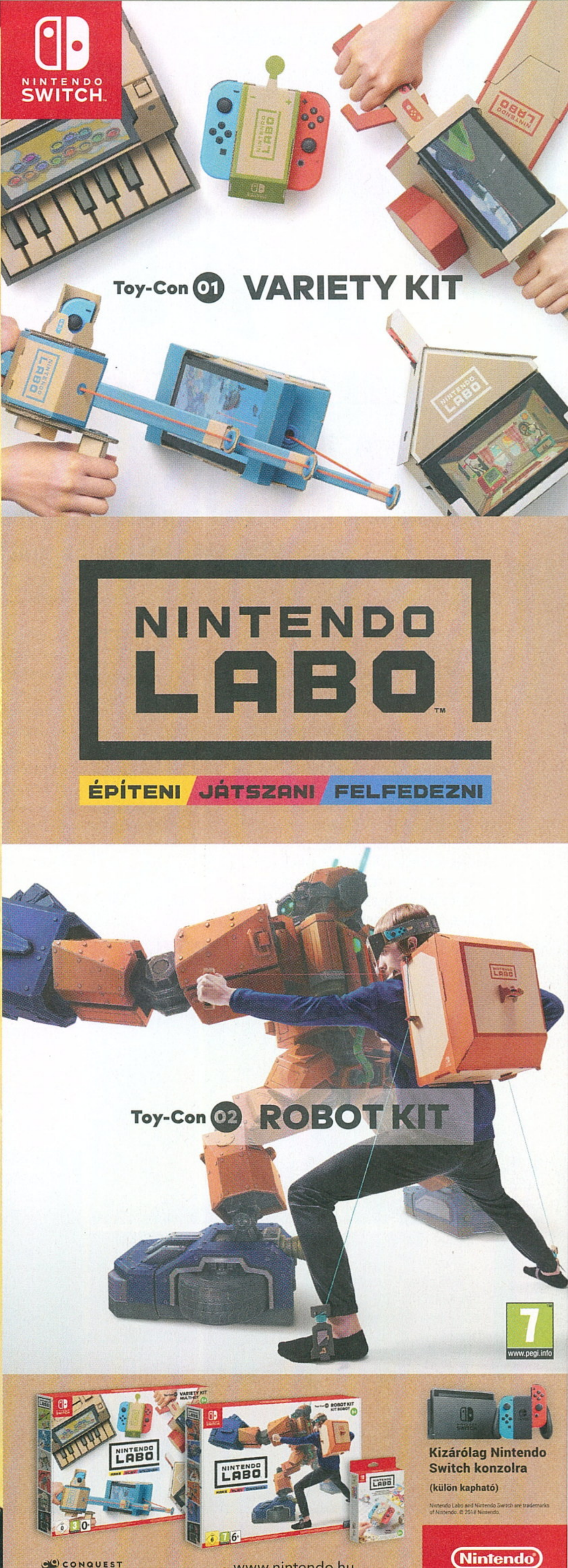
Eredetileg nem terveztem, hogy belevetem magam a vadnyugat rejtelmeibe, aztán győzött a hype, és beadtam a derekam. A legfőbb indok, ami nálam a játék beszerzése ellen szólt, hogy a Rockstar címei sosem fogtak meg igazán, és a helyzet az, hogy a Red Dead Redemption 2 is produkálja azokat a gyerekbetegségeket, amik miatt annak idején letettem a Grand Theft Auto 5-öt. Az elnyújtott, aprólékos animációk miatt az irányítás az őrületbe kerget, a temérdek (már-már túl sok) tennivaló tengerében elveszik a játékmenet fókusza és a többi. Azonban a legnagyobb meglepetésemre alig egy-két óra játék után minden szájhúzásom ellenére elkezdtem megkedvelni a nehézkes lovaglást, plusz az extra tennivalók és a mellékküldetések mellől sem lehetett elmozdítani. Öröm körbevágtázni a térképet és segíteni a helyiek nyűgjein, még ha időigényes is. Az első kb. 15 órán túl csak azt sajnálom, hogy a sztoriban még nem tartok sehol.

irányítással is meggyűlhet a bajunk, ahogy a büntetési rendszer sem éppen praktikus. Volt, hogy valakivel összeütköztem, a jónépek pedig már jelentettek is fel, hogy a rend éber őrei ezért agyonlőjenek, máskor meg engem támadtak meg a banditák, a jogos önvédelem után pedig én lettem üldözött. Hasonlóképpen zavaró, amikor néhány rosszul megtett lépés miatt jön a Failed felirat, de a legrosszabb, mikor a missziónál kötelezően ott lévő társ egy bug miatt egyszerűen nincs melletted, viszont x idő után benyögi a rendszer, hogy az illető meghalt, ezért kezdheted újra az egészet. Az irányításbéli apró problémákat meg majd megtapasztalod, amikor a szűk barlangban kell a bozótvágóval hadonászó, gyorsan rohamozó kannibálokat leöldösni, de úgy, hogy szegény Morgan néha még a fegyvert a kezében tartva is lányos zavarral ügyetlenkedik, ami miatt persze mindent lehet kezdeni az elejéről.

Máskülönben viszont a RDR2 a szokásos minőség, a Rockstarnak ezúttal sincs miért szégyenkeznie. A karakterek fantasztikusak, ahogy a dialógusok is, a hangulat önmagáért beszél, a dinamikus zene zseniális, a térkép óriási és tényleg csurig van töltve tartalommal, a részletekre nagyon aprólékosan odafigyeltek az alkotók, ráadásul Arthur története is rendkívül tanulságos. Érdemes rajta elgondolkodni, hogyan is éljük az életünket, mi a fontosabb számunkra. Azzal nem értek egyet, hogy ez lenne az év játéka, számomra a GTA5 erősebb és kevésbé ingadozó minőségű volt, de annyira komoly problémák így sincsenek a vadnyugati kalanddal, hogy ne mondhassam rá: kiemelkedő darab, amit kár lenne kihagyni. 4K és HDR mellett bámulatos, milyen mélységet kap a külcsín, mind a környezet, mind az árnyékok és fényhatások terén (kipróbáltam sima HD-ban is – hát, ég és föld a különbség, pedig a stúdiónál elszúrták a HDR-t, ami nem valódi), szóval, aki még mindig nem váltott egy Próra vagy X-re, meg valami hozzá illő tévére, tényleg itt az ideje. Az 50+ órás játékidő jó időre kellően változatos elfoglaltságot biztosít, méghozzá néhány olyan pillanattal, amiket utána egy darabig nem fogunk elfelejteni. Méltó lezárása ez az évnek, elvégre 2018 kimondottan erős volt, a Rockstar játéka pedig ott van az élbolyban.

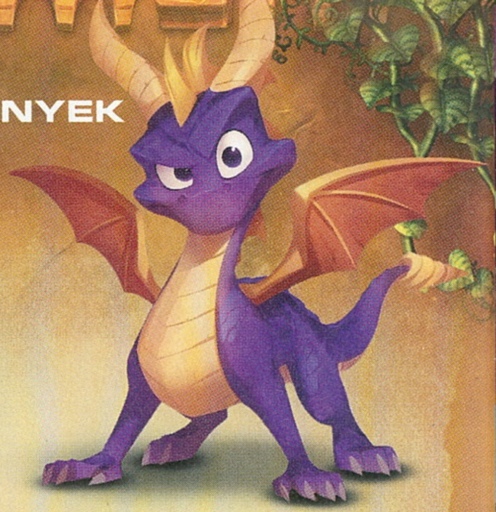


Szóval elvetted a kucsmámat? Te galád, ezen a vidéken, ebben az időben ezért minimum kikiszellek a létezésből. Csirkefogó!



ANDERSEN-MESÉK, TEHÉN ASZTRONAUTÁK ÉS PIKKELYES LÉNYEK

SPYRO™ REIGNITED TRILOGY



[ÍRTA DREAMER] **A '90-es években a Sony játékai tudatosan azt a vásárlóréteget célozták meg, amelyet korábban elhanyagolt az ipar: az idősebb tiniket és a felnőtt korosztályt. Így viszont egy tátongó lyukat hagytak a repertoárjukban: a fiatalabb közönség igényeit egyáltalán nem szolgálták ki.**

A feladat adott volt: kellett egy játék, ami a család kisebb tagjainak szól. A Universal Studios játékrészlegénél elindult az ötletelés a probléma orvoslására, és végül kilyukadtak egy olyan fejlesztőcégnél, amelynek első játéka példátlanul jól sikeredett, ám eladásai bukással végződtek.
A Universalnál bíztak abban, hogy a megfelelő projekttel életben tudják tartani az apró stúdiót, ezért egy újabb esélyként megbízták őket azzal, hogy készítsenek egy családbarát játékot, amivel aztán felvehetik a versenyt a Nintendo 64 felhozatalával. Nekik hála lódult meg az Insomniac Games szekere

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Toys for Bob

MŰFAJ
platformer

INFO

MEGJELENÉS
2018.11.13.

ÁR
Digitálisan 11 990 forint, dobozosan nagyjából 10 890 Ft.

és született meg Spyro-trilógia, ami technikailag, vizuálisan és játékmenetét tekintve kenterbe verte a konkurenciát.

Az Insomniac sikerrel vette az akadályt, és elhozta a 32 bites PlayStationre azt, ami addig csak a Nintendo 64-en volt lehetséges: egy szabadon bejárható platformert, nyílt világú területekkel és telis-tele tennivalókkal. Ezt úgy értem el, hogy csak a kamerához közeli elemek jelennek meg teljes felbontásban, textúrákkal kiegészítve, a távolban pedig egy alacsony poligonszámú változatot láthatunk, mindezt ködeffekt nélkül. Ennek az újításnak hála – és egy kis sarkítással élve – a Spyro-játékok most is modernnek érződnek, hiszen minden egy nagy egységként hat, technikai megvalósításuk pedig a mai sandbox szoftverek alapjává vált.

MIKROSZKÓP ALATT

Ezek után merészen gondolhatná azt az ember, hogy a Toys For Bobnak nem volt nehéz dolga a felújítási munkák során.
A baj azonban annyi, hogy a trilógia eredeti fájljai elvesztek az idő során, vagyis a fejlesztőknek a zéróról újrakezdve kellett nekiállniuk a munkálatoknak. A segítség a legkülönösebb helyről érkezett: a Rockstar egyik fejlesztője létrehozta a Spyroscope-nak nevezett segédprogramot, ami az emulált eredeti játékokat beolvasva pontos képet adott a fejlesztőknek a pálya kinézetéről, az ellenfelek útvonaláról, a gyűjthető tárgyak hollétéről, sőt még az animációk hosszát is képkockára pontosan leolvasta. Utóbbi azért volt nagy segítség, mert a Toys for Bob fejlesztői hajszálra pontosan tudták, hogy Spyrónak hány képkockányi időre van szüksége, hogy elérje ugrásának legmagasabb pontját, így pedig az animátorok gond nélkül tudtak dolgozni a felújított változat mozgásanimációin. Külső szemmel nevetségesen soknak hangzik ez az energiabefektetés, de ne feledjük el, hogy ennek a 20 éves sorozatnak tömegesen akadnak rajongói, akik azonnal észreveszik, ha valami nincs rendben az irányítással. Ezt orvosolandó a Reignited Trilogy kétfajta irányítási opciót kapott: egy retró és egy modernebb változatot, amik között az eltérések kizárólag a váll-gombok

Jól van, hölgyeim, most halál vár önökre. Nézzék, én próbálkozom, direkt megöltem magam, hogy meglegyen ez az acsi.

Eddig és ne tovább!

A Year of the Dragon megjelenése után az Insomniac maga mögött hagyta Spyrót, ám a sorozat annyira felkapottá vált, hogy a Universal nem hagyhatta veszendőbe menni, ezért más stúdióknak adta ki a fejlesztési jogokat. Minden próbálkozás fuccsba dőlt, beleértve egy teljes rebootot, és ezért egy készülő mozifilmet is kukáztak. A jogok aztán az Activisionhöz vándoroltak, a kiadónál pedig megengedték a Toys for Bob stúdiónak, hogy fejlesztői beépítsék készülő játékukba a kis lila sárkányt, ezzel segítve a Skylanders indulását. Spyro azonban azóta sem kapott lehetőséget, hogy ismét önállóan bontsa ki szárnyait. A rajongók újra és újra megpróbálkoztak a széria feltámasztásával: számos mod született, amik igyekeztek feleleveníteni, milyen volt Spyróval játszani a játék hőskorában, ám az Activision ezek fejlesztését a Reignited Trilogy megjelenése előtt beszüntetettette.

funkciójában merülnek ki. Az eredeti változatban még ezekkel irányítottuk a kamerát, a felújított verzióban pedig lövöldözős részeknél fogjuk hasznukat venni.

A fejlesztők olyan mélységekig mentek a rekreáció megtervezése során, hogy ahol tudták, ott visszahozták az eredeti szinkronhangokat, mint amilyen Tom Kenny, a címszereplőt megszólaltató színész. Kenny pedig igyekezett pontosan ugyanazzal a hangsúllyal felmondani a szöveget, mint ahogy azt közel két évtizede tette. Stewart Copeland, a Police egykori dobosa és az eredeti játékok zeneszerzője is visszatért, hogy elkészítsen egy vadonatúj dalt a Reignitedhez, méghozzá a főmenü dalát. Copeland boldogan vállalta a feladatot, hiszen az ő szavaival élve: a Spyro betétdalai a legjobb alkotásai. A zene újrakeveréséért Stephan Vankov volt a felelős, aki új ízt adott a trilógia híres dallamainak, és implementálhatta azt, amiről Copeland annak idején álmodott, vagyis a dinamikus hangkezelést. Várakozóállásban a zene elhalkul és lelassul, barlangokban és zárt tereken enyhén visszhangzik, az ellenség megrohamozásakor pedig ütemesebb tempót vesz. Akinek hiányérzete támadna, és mégis inkább az eredetire vágyna, az a menüben egy gombnyomással visszaválthat Copeland eredeti zenéjére. A Reignited Trilogy elsősorban a rajongóknak és az ő bevonásukkal készült, az eredmény pedig mesteri lett.

ÉRTÉKELÉS

Elfogultság ürügyén négy betűt szánok rá: GotY.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Tökéletesen könnyed, szemet gyönyörködtető, kellemes játékok egyetlen csomagban. A család legkisebb tagjainak óriási élmény lesz.

KONTRA

A játékmenet egyes részein érződik az eredeti verziók kora. Technikailag csiszolatlan, nincs igazi extra tartalom.

90%

ELBŰVÖLŐ

A Crash Bandicoot N. Sane Trilogyhoz hasonlóan a Spyro Reignited Trilogy is 3 játékot foglal magában, avagy az Insomniac Games eredeti trilógiáját: a Spyro the Dragont, a Spyro: Ripto's Rage-et (Európában Gateway to Glimmer) és a Spyro: Year of the Dragont. Ezeket egy összefogó menüből indíthatjuk el, és ide léphetünk ki, ha játékot akarunk váltani. A teljes trilógia új köntöst kapott, vadonatúj hangokkal, modellekkel, átgondolt vizuális elemekkel, újraanimált átvezetőkkel és így tovább. Spyro, az első rész felnőtt, és a harmadik rész bébi sárkányai és a fontosabb szereplők mind új kinézetet kaptak. Néhányan átestek némi ráncfelvarráson, például az Enchanted Towers hippi kinézetű tagjai latte-szopogató hipszterek lettek, Bently kisöccse, Bartholomew pedig unalmában a telefonját nyomkodja. A modellek kinézetének megváltoztatása a cenzúránál is kapóra jött. Az első rész egyik utolsó pályája, Twilight Harbour a '80-as, '90-es évek akciófilmjeinek állított emléket, viszont a korhatárbesorolás miatt a géppuskát puffogtató Rambo-pótlékoknak menniük kellett. Sőt, a Ripto's Rage egyik közel-keleti ihletésű pályájáról is eltűntek a lőfegyverek és a bombák. Na, de aggodalomra semmi ok, a cowboy dinók és a lelibbenő hátulgombolós ruhadarabok megmaradtak.

Egy-két játékmeneti újítást leszámítva – mint például, hogy a Spyro életerőmérőjeként működő szitakötő, Sparx egy gombnyomással megmutatja, merre található a legközelebbi gyűjtögetnivaló – a Reignited Trilogy az Insomniac játékainak tökéletes tükörképe lett, és ez pontosan úgy jó, ahogy van. A térképek kellően nagyok és változatosak, hogy ne unjon rájuk az ember, a gyűjtögetés és a felfedezés most is annyira leköti a játékost, mint annak idején, az ellenfelek ritmusának kiismerése és védelmük hibáinak kijátszása megunhatatlan. Egyszerűen jó ránézni és még jobb vele játszani. Sehol egy DLC (még) vagy mikrotranzakció, hogy elrontsa a kedvünket, csak a jó öreg vidámság és szabad, gondtalan játék. Egyedül az eredeti programok korához köthető hibák ütik fel a fejüket, például az első részben a feliratozás teljes hiánya is innen ered, vagy hogy dialógusok helyett tutorial üzenetekkel tömik a fejünket az NPC-k. A Toys for Bob féle Spyro újragondolás megszépíti, és egy nagy, kerek egésszé varázsolja a trilógiát.

TROUBLE WITH THE FRAMRATE, EH?

A Reignited Trilogy alatt Unreal Engine 4 fut, ezért aztán a grafikai újítások széles skáláját tapasztalhatjuk meg, mint a szimulált fizika vagy a játéknak mesés külsőt kölcsönző bloom effekt. Azonban a Reignited Trilogy technikai oldala hagy némi kívánnivalót maga után. Sem az Xbox One X, sem pedig PS4 Pro változatok nem támogatják a 60 fps-t vagy a natív 4K felbontást, legfeljebb csak QHD-ban (1440p) futnak, nincs HDR-támogatás sem, és a motion blur kikapcsolására sem akad opció. Mindennek tetejébe pedig a helytelen framepacing miatt a játék a kritikus 30 fps-es territórium alá esik, ilyenkor pedig érezhetően lelassul. Ez a hiba nem sokszor üti fel a fejét, de a Frozen Altarsnál (a pályán, ahol a jégtömbbé fagyasztott ellenfeleket fel kell öklelni, hogy megszabaduljunk tőlük), különösen idegtépő. A hibák remélhetőleg hamar javításra kerülnek, ha máskor nem, de talán majd az elkerülhetetlen PC-s portnál javul a helyzet, mint a Crash esetében. Ezek az apróságok azonban ne tántorítsanak el senkit a vásárlástól: egy rajongónak a Reignited Trilogy minden pénzt megér. Aki pedig valami könnyed, de helyenként mégis kihívást nyújtó játékot keres, az sem fog csalódni.

Spyro sok szempontból jobban öregedett, mint Crash, mivel a sorozat alapjait használják a mai sandbox-játékok.

Badland Brawl

[ÍRTA **RAPCSÁK**] **Általában nem sok jó szokott kisülni abból, ha egy fejlesztő látványosan lopott ötletekből építkezik, de lám, vannak még csodák. A Badland Brawl úgy lett rendkívül sajátos és különleges, hogy egy cseppnyi egyediség sincs benne.**

Kiadó: Frogmind ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://frogmind.com/ ■ **Megjelenés:** 2018. 10. 09. ■ **Ár:** Ingyenes

A Badland első és második részét nem igazán kell bemutatni, de ha mégis kimaradtak volna az életedből, akkor annyit érdemes elmondani róluk, hogy oldalra scrollozós, ügyességi, logikai cuccok, amiknek mind a színvilága, mind a hangulata egyszerre tarkabarka és közben sötét is.

A frogmindos srácok ezt követően léptek egy merészet, és úgy gondolták, hogy saját univerzumukon belül vegyítenek két, saját kategóriájában elsőrangú játékot. Így született meg az Angry Birds és a Clash Royale szerelemgyermeke, a Badland Brawl.

Két torony áll egymással szemben, a játékosok pedig paklikat állítanak össze, amelyekkel megpróbálják lerombolni az ellenfél várát, csakhogy itt a Clash Royale kártyalehelyezős tematikája helyett az Angry Birds csúzliját kell használnunk. Tehát nem elég kiválasztanunk, hogy mivel kívánunk odacsűrni az ellenfélnek, de nekünk kell beállítani a célzás szögét, valamint a kilövés erősségét. Ezáltal az egész játék sokkal pörgösebb, mint a CR, és egy pillanatra sem lankadhat a figyelmünk. Mivel a két torony rendkívül közel van egymáshoz, ezért minden menet egy feltüzelt adok-kapok. A klasszikus Badland vizualitása nagyrészt visszaköszön, de itt már minden annyira színes, hogy ez nekem személy szerint többször inkább volt zavaró, mivel a többórás képernyőre meredés után sokszor nem tudtam eldönteni, hogy amit látok, az az ellenfél egy katonája, vagy csak egy sima faág. De ezt leszámítva elmondható, hogy gyönyörűen megrajzolt játékról beszélünk.

Minden egyéb körítés pedig ismerős lehet (francokat ismerős; inkább egy az egyben átvett) a Clash Royale-ból. Gondolok itt a ládanyitogatásra (itt tojások), upgrade-ek, pakli összeállítása, játékon belüli tranzakciók, satöbbi. A Clash Royale-klónok eddig nem igazán fogtak meg, sőt egyet sem tudnék mondani, ami említésre méltó lenne, de az, hogy a Frogmind behozta az Angry Birds mechanizmusát a képbe, zseniális megoldásnak bizonyult.

Ha mindenképp bele akarok kötni a játékba, akkor is csak azt tudom felhozni, hogy kezdetekben elég nehezen áll rá az ember agya a megfelelő időben és szögben történő lövésekre, mivel a játék reakcióideje mintha csúszásban lenne ahhoz képest, amit mi szeretnénk. Egy kis gyakorlással azonban hamar ráérezhetünk erre is, és onnantól mehet a haddelhadd!

8/10

Metal Madness

[ÍRTA **RAPCSÁK**] **Vannak játékok, amelyek stílusukból fakadóan mostohának számítanak a mobilos platformokon. A villámgyors reflexeket kívánó autós lövöldözés pont ilyen, de ahogy a példa is mutatja, meg lehet ezt oldani okosba'.**

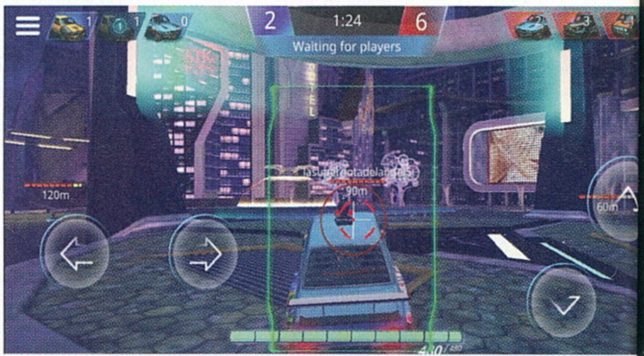
Kiadó: GDCompany ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://www.facebook.com/GDCompanyGames/ ■ **Megjelenés:** 2018. 10. 15. ■ **Ár:** Ingyenes

Jaj, drága devla! Emlékszem, milyen sokat toltuk annak idején a Twisted Metalt a Sony első konzolján. De talán még annál is több időt áldoztunk a Rogue Trip oltára előtt, amit sajnos sikeresen elkerült a hírnév. Ezért is kezdtem látványos női hisztériába, amikor megláttam a PlayStore-ban a Metal Madness címet, hiszen távolról, csukott szemmel is egyértelmű volt, hogy ez a játék bizony a Twisted Metal nyomdokain halad.

Futurisztikus, cyberpunk roncsderbivel állunk szemben, ahol az egyetlen célunk, hogy mi, vagy a kis csapatunk győztesen kerüljön ki a hirtelen elharapózott csetepatéból. Erre pedig általában az a megoldás, hogy x számú ellenfelet kell kiiktatni adott idő alatt. Ehhez mindössze annyit kell tennünk, hogy rálépünk a gázpedálra, kergetjük a másikat, mint a barom, és ha befogja a célkeresztünk, akkor a gépjárműre hegesztett fegyver automatikusan golyózáport zúdít a szerencsétlenre. Úgyhogy igen, az irányítás kimerül annyiban, hogy kanyarodunk, gázt adunk vagy tolatunk/driftelünk. De nem egyhangú ez? – kérdezhetnénk. Csak egy kicsit. Tény, hogy mobilon lehetetlen (vagy legalábbis rohadt körülményes) lenne megoldani, hogy a célzással és lövöldözéssel is nekünk kelljen foglalatoskodni, úgyhogy ez így van rendjén. A menetek alatt ugyanis kellőképp feltüzelt állapotba kerül a játékos és annak tenyere is. Merthogy a játék rendesen megizzasztja a telefont.

Ahogy az lenni szokott, a gépparkban megtalálható az ebben a stílusban megszokott összes archetípus: lassú, de bivaly, gyors, cserébe gyenge, és ezek mindenféle kombinációja. A garázsban választhatunk autót, majd azt kell felszerelnünk fegyverrel, amit aztán fel is turbózhatunk. Természetesen a mikrotranzakciók sem maradhatnak el, ami tök jó azoknak, akiknek pénzük van, de türelmük nincs a fejlődéshez. A képi világ nem tartogat semmi kiemelkedőt, az arénák is nagyjából egyformák, de a tempó szerencsére elviszi a hátán az egészet. A zenék a cím ellenére nem a legmetálosabbak, inkább drum 'n' bass, csipetnyi elektromos gitárral nyakon öntve. Hosszú távon ugyan lefáraszt agyilag, de kisebb adagokban abszolút fogyasztható.

7/10



Teslagrad

[ÍRTA RAPCSÁK] A Teslagrad képében egy újabb multiplatform játék került át a mobilok kijelzőjére, ami még mindig elragadóan szép, ugyanakkor az irányítás képes megnehezíteni az ember életét.

Kiadó: Playdigious ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://teslagrad.com/ ■ **Megjelenés:** 2018.11.07. ■ **Ár:** 2.000 forint (akcióban 1590 forint).

Az ifjú Elon Musk wannabe kalandjait feldolgozó Teslagrad 2013 decemberében látta meg a napvilágot, és azóta megjárta már az összes játékra alkalmas gépet, most pedig okoskészülékeinkbe is befér-kőzött a kis csibész. A stílus pedig platform, logikai, puzzle, a régi klasszikusok hagyományaira alapozva, de rengeteg ötletes megoldással fűszerezve. A gyönyörűen megrajzolt hátterek előtt kalandozó kisfiúval kell megoldanunk a továbbjutásunkat akadályozó rejtvényeket, miközben ugrándozunk, elektromos töltésekkel mókázunk, vagy épp teleportálunk.

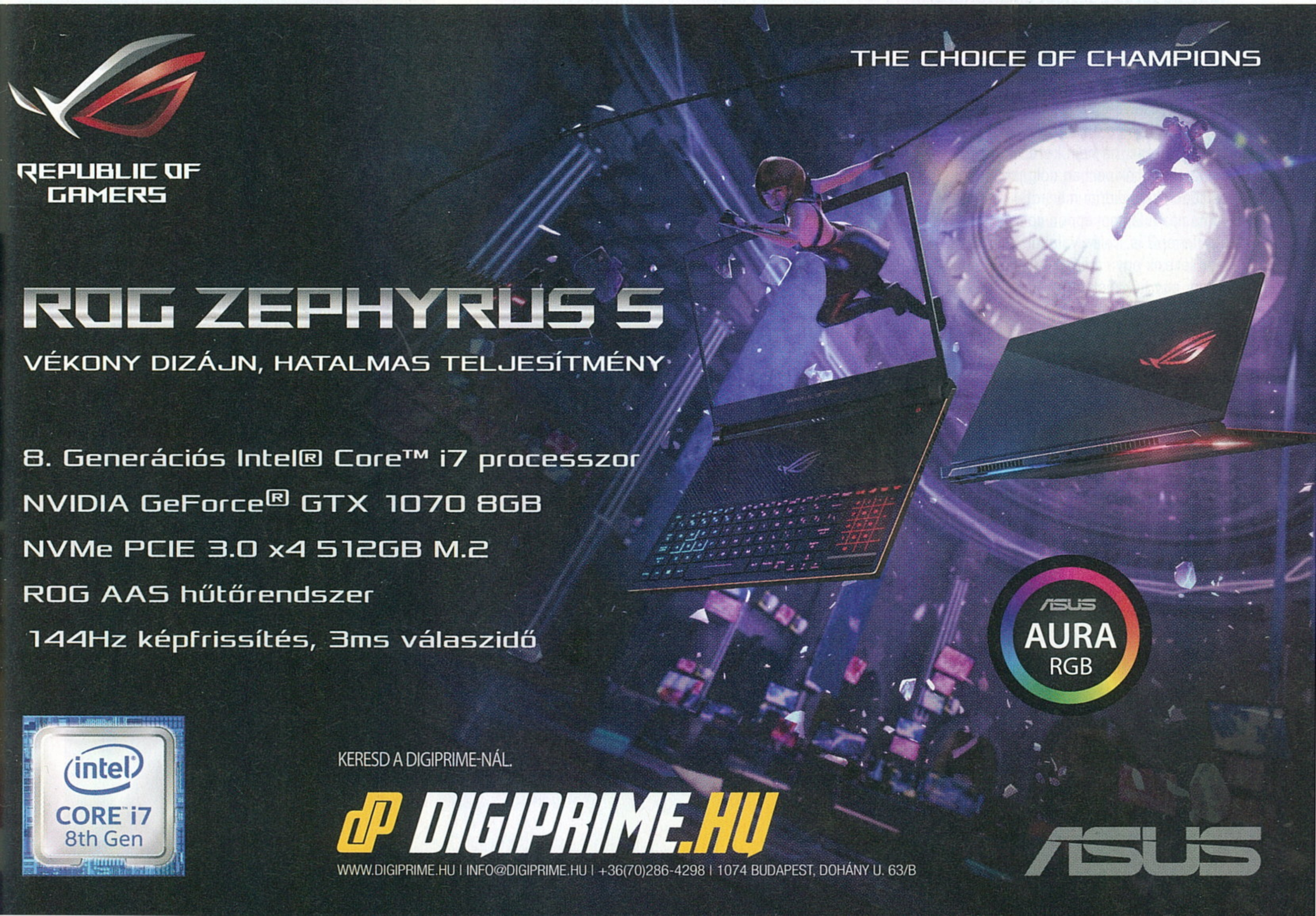
A játék vizualitása nagyon különleges; néha csak áll az ember és nézelődik az ódon torony falai között. Az irányítás viszont lehetne egy kicsit reszponzívabb, sok esetben ugyanis hiába egyszerű maga a feladvány, mégis nem egyszer fordult velem elő, hogy a srácra nagyon nehezen tudtam ráerőltetni az akaratomat.

Szerencsére a kontrolpad nem fix (csak az akciógombok), bárhol húzogathatjuk a képernyőt. A játékmenetet nem akasztják meg órákra a feladványok, és mivel képernyőnként van mentés, bármikor letehető-újrakezdhető.

Összességében ugyanaz mondható el a mobilos portról, mint a többi verzióról: hangulatos, ötletes, picit nehézkes irányítással, és a mindenféle narrációt nélkülöző történetmesélés különösen jól áll a sztorinak.

Párszor felemlegettem a készítők felmenőit az irányítás miatt, viszont végig ott van az emberben, hogy na, csak még egy próba, aztán tényleg leteszem. De nem tesszük le. Az ára jelen pillanatban picit magas a mobilos viszonylatban, mivel a PC-s verzió sokszor (per pillanat is) 1 euró a Steamen.

9/10



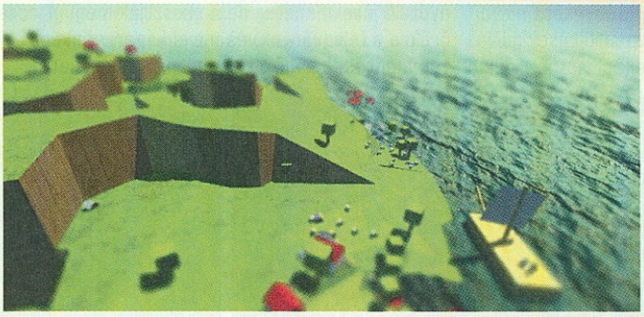
Hazai termés

A magyar játékfejlesztés múltja és jelene

Nagymáthé Dénes – Terepről a Criterionig

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **Töretlenül kutatjuk tovább rovatunk keretében azokat az ismertebb (netán kevésbé ismert, ám annál kreatívabb) elméket, akik valami nagyot alkottak kis hazánkban, és jelentősen hozzájárultak ahhoz, hogy kellemesen töltsük el a gép előtti időnket. Ezúttal Nagymáthé Dénest kaptuk mikrofonvégre.**

Eddigi alanyaink egy-egy ismertebb csapat részeként tettek le valami kiemelkedőt az asztalra; Chris elsősorban lelkes cikkíróként és zeneszerzőként vált híressé, Hancu is rengeteg cikket készített (és készít a mai napig), továbbá megjárta a Philos Laboratoriest és a Digital Realityt, míg Pozsgay Gyula nélkül nem lett volna a Clever's Games az a remek csapat, ami volt. Ez alkalommal egészen a '90-es évek közepéig nyúlunk vissza, amikor is egy lelkes fiatalember önállóan kezdett bele valami komolyba – ebből lett a Terep, ami akkoriban szinte minden gépen fent volt.

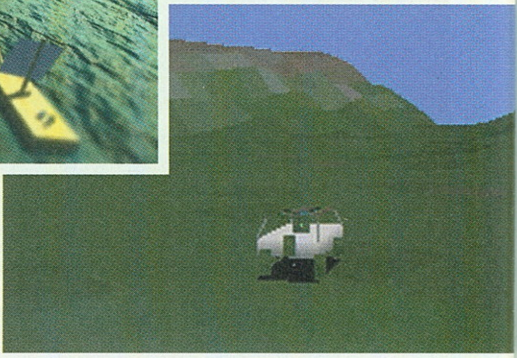


Honnan jött a Terep című autós anyag ötlete, mi volt a célod vele? Idehaza leginkább az 1997-es Terep 2 terjedt el, a Terep első részéről mit lehet tudni?

A Terep2 nem azért volt 2., mert az első sequelje lett volna; egyszerűen a második „nagyjából kerek" prototípus volt, mert az első után átírtam a kód egy részét. Valószínűleg folytattam volna a kísérletezést és számozást, ha nem kezdtem volna el a játékiparban dolgozni, és több szabadidőm maradt volna rá. Tulajdonképpen volt egy Terep3 is, talán valahol még létezik egy régi hard driveomon, egy fiók mélyén.

> „Ha találsz megfelelő barátokat, társakat, akikkel meg tudjátok osztani a feladatokat, az sokat segít."

Akkoriban egyetem közben és után, tulajdonképpen csak magamnak kísérletezgettem; valahol homályosan volt a fejemben egy romantikus kép a játékipar hőskoráról, hogy esetleg ebből majd egyszer meg is lehet élni. Én még a ZX Spectrum, C64, Amiga korában nőttem fel, akkoriban a játékok jóval egyszerűbbek voltak, pár srác otthon képes volt befejezni egyet, és a kiadók aktívan kerestek ígéretes programokat. Nem mintha ez manapság nem létezne, gondolj csak a Minecraftra vagy Flappy Birdre, de ma már főleg hatalmas szerencse kell hozzá, hogy egy játékot észrevegyenek.



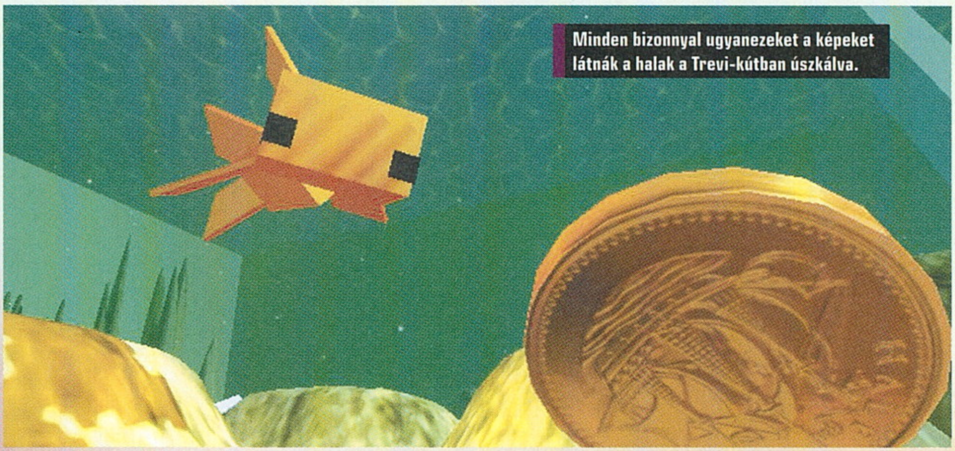
A Terepnek elsősorban a remek fizikai modellezése feltűnő. Magadtól tanultál programozni, könyvekből? Mennyi időt vett igénybe a fejlesztésük?

Hát igen, az internet akkoriban még eléggé gyerekcipőben járt. A fizika, főleg mechanika, mozgás, autók, járművek már kisgyerekkoromtól érdekeltek, úgyhogy messze a Terep2 előtt már megpróbálkoztam fizikai szimulációval.

Az egyik gyerekkori „projektem" például egy felülnézetes, 2D-s autóverseny volt (kb. Micro Machines). Aztán ahogy a 3D, mint ötlet kezdett megjelenni játékokban (pl. Elite), nyilván én is felvettem a kesztyűt, és elkezdtem 3D fizikával kísérletezni. Persze akkoriban az egész koncepció teljesen új volt, a manapság „szabvány" módszerek – mint pl. merevtest fizika –, nem álltak rendelkezésre, vagy csak kialakulóban voltak, még kutatás szintjén, úgy, hogy sem internet, sem szakirodalom nem létezett.

A Terep igazából abból indult, hogy a lineáris mozgásegyenletekben már meglehetősen tapasztalt voltam, és egy nap ráébredtem, hogy ha összekötök pár tömegpontot „rugókkal", elvileg csináltam egy virtuális molekulát, minden számítás egyszerű (tehát még az akkori lassú gépeken is realtime megoldható), és teljes 6DoF (hat szabadsági fok) mozgást ad, mindenféle komplex quaternion és vektormatematika nélkül. Ha úgy vesszük, a Terep2 autói nanoméretű, néhány tucat atomból álló molekulák egy szuperminiatűr térképen.

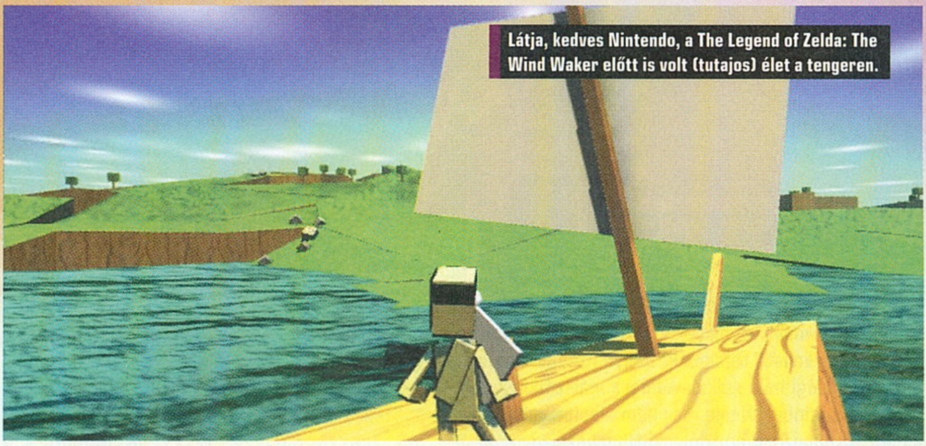
Manapság ezt mass-spring simulation néven ismerjük, és teljesen elterjedt módszer pl. rugalmas test- és ruhaszimulációra, de akkoriban



Minden bizonnyal ugyanezeket a képeket látnák a halak a Trevi-kútban úszkálva.

AZ INVICTUS FELHOZATALA

A Dénes által említett Invictus első játéka több szempontból is érdekes, hiszen először Amiga 1200-esre jelent meg CD formátumban, annak ellenére, hogy az a gép alapból nem rendelkezett CD-meghajtóval, másfelől pedig a csapat a későbbiek folyamán inkább autós alkotásokkal szerzett nevet magának (a OnEscapee-t egyébként később ingyenesen elérhetővé tették PC-re). Az ezt követő 1nsane off-road versenyjáték népszerűségét jelzi, hogy mai napig megszerezhető GOG-on kb. 2700 forintért. A Street Legal Racingben kocsikat vehettünk, fejleszthettünk, majd törhettünk össze verseny közben, de nevükhöz köthető a Monster Garage, valamint a Chopliftert modern környezetbe helyező Dustoff Heli Rescue két része is. Az Invictus garázsából legutóbb egy Nascar-játék, a Rush gördült ki.



Látja, kedves Nintendo, a The Legend of Zelda: The Wind Waker előtt is volt (tutajos) élet a tengeren.

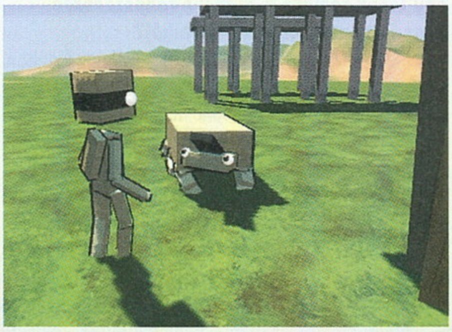
erre, úgy tűnik, senki más nem gondolt. Tehát túlzás nélkül én találtam fel a rugalmastest-fizikát, bár nyilvánvalóan nem én vagyok az egyetlen.

Maga a Terep1-2, legalábbis az „isteni szikra" után, nem tartott túl sokáig. Persze nem csak a fizikát kellett leprogramoznom, de ki kellett találnom és megírnom egy komplett 3D rendering engine-t (ne felejtsük, ez még a 3D kártyák előtt volt), hangot (már amennyi hangja a Terep2-nek volt), plusz egy saját 3D editort, amiben az autókat szerkesztettem. Összesen talán 5-6 hónapnyi szabadidőt töltöttem el (közben két állásom is volt, úgyhogy tényleg nem sok idő jutott a hobbira), mire odáig jutottam, amit mindenki ismer.

Készült esetleg más egyéb projekted is akkoriban? Akár játék, akár egyéb alkalmazás?
Na, ezen el kell gondolkodnom egy darabig, de a válasz: igen. Tulajdonképpen azelőtt is, és azóta is mindig több „folyamatban lévő" hobbiprojektem volt; bár talán korrektebb úgy mondani, hogy soha semmit nem fejezek be.

A természetes kíváncsiságom miatt ötleteknek soha nem álltam híján, de ezek általában érdekes kérdésekből erednek, így mire egyet sikerül nagyjából megoldanom, már van két-három másik a fejemben, ami nem hagy nyugodni, úgyhogy az előző úgy marad, legalábbis amíg újra eszembe nem jut. Időnként borzasztóan zavar, hogy ha sikerülne pár megfelelő partnert találni, sorozatban gyárthatnánk érdekes indie játékokat.
De valószínűleg épp emiatt az utóbbi 4-5 évben már szinte kizárólag prototípusokon dolgozom.

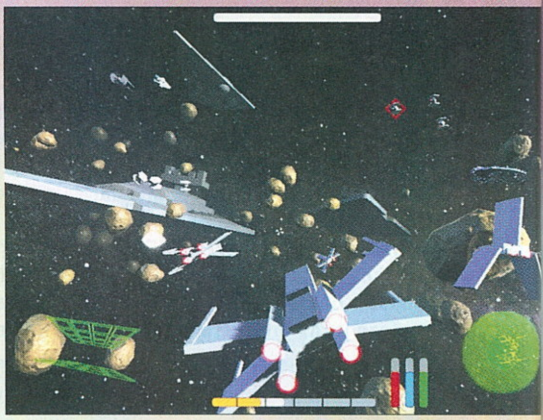
Ami a Terep2 idejét illeti: volt egy félkész RTS-em, egy 2D-s platformer, amit egy plüssállat inspirált... sőt, tulajdonképpen a Terep is két, eredetileg külön kísérletből állt össze, a rugalmastest-fizikából és egy 3D engine-ből, ami a terepet (heightmap) renderelte; eredetileg írtam egy voxel engine-t is, de nem voltam vele elégedett.

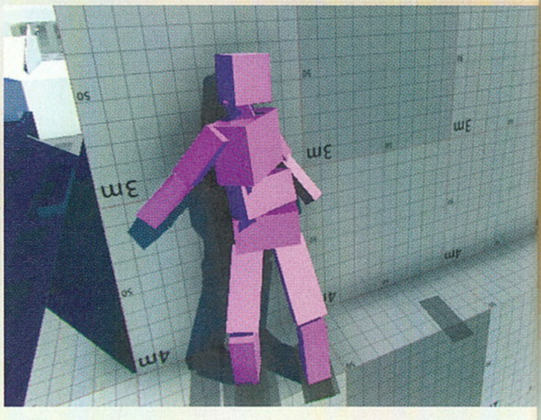


Ha minden igaz, 2000-ben csatlakoztál a debreceni Invictus Gameshez. Milyen volt ott dolgozni, melyik játékok fejlesztésében vettél részt?
Hogy pontosabbak legyünk, 2000 körül (vagy 1999-ben) együtt alakítottuk az Invictus Gamest. Az Invictus, mint cég, nem létezett, mielőtt „csatlakoztam", vagy legalábbis csak névben.

Az Invictus név eredetileg Kozák Tamástól és Diviánszky Ákostól jött; ők ketten készítettek egy játékot Amigára (OnEscapee, egy Another Worldhöz hasonló 2D-s platformer), és miután Tamásnak sikerült kiadót találnia rá, a tapasztalaton felbátorodva megkeresett, hogy mi lenne, ha összeállnánk, és hármasban befejeznénk a Terep2-t. Akkoriban készültem el egy projekttel a Humansoftnál, és engem is csábított az ötlet, hogy visszatérjek a saját projektemhez, sőt ne egyedül kelljen tolnom. A dolgok anyagi része mindig is kevésbé érdekelt, mint az alkotás, úgyhogy belementem a javaslatba. Miután még

A pályatervezés nem a grafikán múlik, hanem azon, hogy az elemek vezessék az ember tekintetét a cél felé.





körülbelül egy évet dolgoztunk rajta szabadidőben, saját zsebből, több barát segítségével (Mester Tibi, Jávorszki Laci, hirtelen nem is emlékszem mindenkire, elnézést kérek mindenkitől, akit kifelejtettem) kezdtünk el potenciális kiadókkal felvenni a kapcsolatot; az Invictus Games Kft.-t akkor alapítottuk.

A kezdet egészen 2008-ig érdekes 10 év volt, nulláról felépíteni egy stúdiót 50+ létszámig... Az első néhány év nem is igazán munkának tűnt, mint inkább egyfajta klubnak, baráti társaságnak; én voltam az egyetlen, aki már dolgozott a játékiparban, a srácok többsége még egyetemen, vagy épp egyetem után volt, úgyhogy a legtöbb dolgot (hogyan szervezzük magunkat, hogyan tervezzünk) ott találtuk ki menet közben. Indie stúdió volt, a szó mai értelmében. Aztán az évek során lépésről lépésre valahogyan céggé nőtt, munkává vált. Talán azért is hagytam ott végül...

Hogy konkrét játékokat is említsünk, az 1nsane és az utána következő projekt, amit soha nem fejeztünk be, egyértelműen az „ártatlanság kora" volt. A felnőtté válás leginkább akkor kezdődött, amikor a Codemasters leállította azt a projectet – katonai témájú játék lett volna, és a 9/11-es esemény (2001-ben), majd aztán a 2003-as iraki háború miatt ez hirtelen érzékeny területté vált. Újra ki kellett találnunk, hogyan tovább, de már biztonsági háló nélkül. Addigra már többen voltunk, az emberek fele már nem alapító volt, hanem alkalmazottként dolgozott, muszáj volt bevételt termelnünk, hogy fizetni tudjuk őket.

Túljutottunk rajta, de nem volt könnyű. Abból a korszakból került ki a Street Legal és a folytatásai; sok szempontból büszke vagyok rájuk, de jó pár hibát is elkövettünk; sokszor nagy volt a nyomás, ám rengeteget tanultunk belőle. Ma már csak jó sztorik, de volt olyan, hogy egy hétig nem mentünk haza, volt, hogy az éjszaka közepén hibajavítás közben leborultam a székről, annak ellenére, hogy két perccel előtte toltam be a nem is tudom, hányadik energiaitalt, meg hasonlók. Van, aki hajnalig bulizik, mi időnként hajnalig dolgoztunk. Ma már azért nem csinálunk ilyeneket.

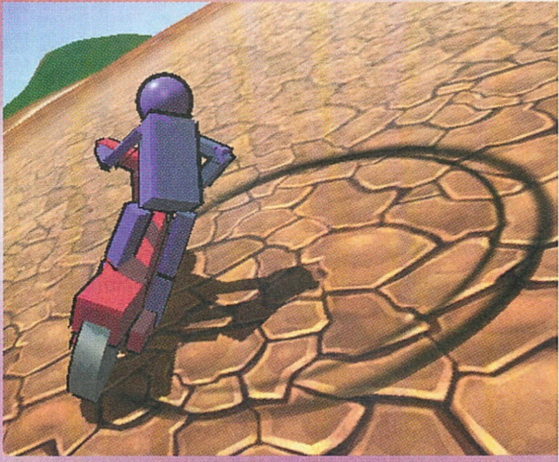
Az 1nsane tehát erősen merített a Terep ötleteiből, de gondoltál esetleg arra, hogy készítesz egy Terep remake-t, modern rendszerekre, nagy felbontással, akár hobbiból?
Hát igen, „merített". Az 1nsane igazából úgy indult, hogy az lesz a „full" terep; mi szinte a kiadásig Off The Roadnak hívtuk, az 1nsane név csak megjelenés előtt pár hónappal merült fel, marketing okokból.

Annak idején LAN-partik alkalmával gyakran előkerült az 1nsane, és a fentihez hasonló képsorok sem volt idegenek.

Egyébként nem is csak gondoltam rá, ugyanis pár éve meg is csináltam iOS-re, teljesen játszható, és (csakúgy, mint az eredeti) szuper kicsi és befejezetlen. Kb. két évig regisztrált Apple-fejlesztő voltam, de soha nem jutottam odáig lelkierőben, hogy megpróbáljam elfogadtatni az App Store-ra. Talán kellene. :)

Az Invictus csapat a mai napig létezik. Szerinted mi a titka, hogy egy cég ebben az ágazatban fent tudjon maradni hosszú távon (főleg Magyarországon, ahol sok nagynevű fejlesztő cég járt pórul)?
Jó kérdés. Azt hiszem, talán két dolognak köszönhető: az egyik, hogy az Invictust soha nem úgy vezettük, hogy minél gyorsabban, minél több pénzt termeljünk ki belőle, aztán, ha nem sikerül, más vállalkozásba fogunk. Valószínűleg a kezdeti „csapat, nem cég" légkör öröksége, de ha nem volt elég bevétel, inkább összehúztuk a nadrágszíjat, nem próbáltunk külső befektetőktől kölcsönözni. Az hatalmas kockázattal és hatalmas felelősséggel jár, szinte elkerülhetetlenül megváltoztatja a hozzáállást, és nem jó irányba.

A másik ok, hogy vidéken van. Debrecenben sokkal lassabb, nyugodtabb az élet, mint Budapesten, az emberek kevésbé stresszesek, és kevesebb a munkalehetőség is (talán egy másik játékstúdió volt még a környéken, azóta esetleg 2-3). Szerintem összességében segített



MINDENNEK AZ ALAPJA

Eredetileg a Deformers nevet viselte az a pár száz kbyte-os mű, amely feltehetően az indító file (terep2.exe) után kapta általánosan ismert elnevezését. A nagyszerű fizika mellett azzal is felhívta magára a figyelmet, hogy tulajdonképpen bármerre el lehetett benne kocsikázni, a vezetőt nem korlátozták holmi szűk utak. A járművek szemmel láthatóan roncsolódtak, látványosan borultak, emellett pedig a pcx formátumban eltárolt kocsik és a domborzat textúráját némi elszántsággal, valamint szabadidővel bárki testre szabhatta. A többféle kameranézeten kívül kiemelkedő ötlet volt még az osztott képernyős mód is. Aki kedvet kapott hozzá, hogy kipróbálja, annak mai rendszereken a DOSBox-ot kell segítségül hívnia, mert Windows alatt sajnos nem indítható el.

a korábbi hozzáállást átadni azoknak is, akik már alkalmazottként csatlakoztak; ha voltak is nehéz időszakok (és hol nincsenek), az emberek talán kicsit több kitartással próbáltak megoldást találni, így jobb eséllyel találták is, mint otthagyni, és inkább megpróbálni máshol. Budapesten mindig is több volt a csábítás, egy időben tisztán észrevehető volt, hogy játékfejlesztő cégek, stúdiók jöttek-mentek, de összességében ugyanaz a pár száz fejlesztő dolgozott bennük. Ha belegondolunk, minden újrakezdés veszteséggel jár, úgy elkészített anyagban (kód, artwork, dizájn stb.), mint pénzügyileg. Egyszerűen nem hatékony, arról nem is beszélve, hogy a kreatív gondolkodáshoz stabilitás kell.

Számos kinti céget megjártál már (Ubisoft, Microsoft ...). Mit javasolsz azoknak a fiataloknak, akik szívesen készítenének maguk is játékot, esetleg külföldön vágnának bele a dologba?
Gondolom, mondanom sem kell, hogy elengedhetetlen az angol nyelvtudás, bármilyen irányba is akar valaki elindulni. Hogy a „nagy" játékipar vagy az indie fejlesztés közül kinek melyiket érdemesebb választania, talán leginkább attól függ, hogy van-e egy kedvenc területed, amiben szeretnél a legjobb lenni (pl. animáció, concept art, fizika), vagy inkább az alkotói szabadság motivál és hajlandó vagy minden szükséges területről megtanulni valamennyit, hogy megvalósítsd az ötleteidet. Ha találsz megfelelő barátokat, társakat, akikkel meg tudjátok osztani a feladatokat, az sokat segít, egyedül nehéz hosszú távon motiváltnak maradni. Fontos a kezdeményezőkészség, kezdj el dolgozni a saját projektjeiden.
Ha nagyobb stúdiókba szeretnél bekerülni, akkor a szakirányú végzettség sokat segít (az Egyesült Királyságban több egyetemen is van játékfejlesztéssel kapcsolatos képzés), ám az nem elég, ha nem tudsz mellé felmutatni saját munkát. Ha indie fejlesztésbe szeretnél kezdeni, akkor ne várj senkire, hogy megmondja, mit csinálj, kezdj el programozni, rajzolni, modellezni.

A lehetőség hiányára manapság igazán senki nem hivatkozhat. A Unity engine például ingyenesen letölthető, rengeteg példa és fórum segít a kezdésben, és mivel a legtöbb indie fejlesztő, stúdió azt használja, ezért a Unity tapasztalat akkor is hasznos, ha később állást keresel az iparban. Steamre vagy itch.io-ra ingyen, vagy szinte ingyen fel tudod tenni a játékaidat, tanulhatsz a visszajelzésekből, fejlődhetsz, és persze építheted a portfóliódat. Érdemes tudni, hogy az indie fejlesztőknek az anyagi megtérülés sajnos nagyban a szerencsén múlik, ezért érdemes korán kezdeni. Megélni ugyan nagy valószínűséggel nem fogsz belőle, legalábbis eleinte, de gyakorlás és tapasztalat nélkül meg szinte senki nem ért el sokat, sem a játékiparban, sem más területen. Ha grafikusként vagy modellezőként szeretnél elhelyezkedni, szintén érdemes szétnézni a Unity Asset Store-ján, ott a saját munkáidat is publikálhatod.

Ami a külföldet, illetve nagyobb stúdiókat illeti, érdemes összeállítani egy portfóliót vagy website-ot a munkáidból és beregisztrálni pár ügynökségnél. Semmibe nem kerül, a legtöbb stúdió ügynökségeken keresztül keres embereket, bár általában hirdetnek a saját oldalaikon is (apropó, nálunk, a Criterionnál is vannak nyitott állások), de egyedül szinte lehetetlen megtalálni az álláslehetőségeket. Érdemes persze türelmesnek lenni, a cégek többsége augusztus-szeptember körül, vagy február-március környékén keres embereket.

Jelenleg az angol Criterion Gamesnél is dolgozol. Lehet tudni valamit a készülő projektekről? Megmaradtál a programozásnál, vagy egyéb munkaköröd is van?
Igen, remek csapat, eredetileg külső tanácsadóként kezdtem, de mára minden időmet felemészti. Hivatalosan itt dizájner vagyok, azonban kb. 30 év programozást nem lehet csak úgy elfelejteni, úgyhogy ritkán írok dizájndokumentumokat; többnyire prototípusokat csinálok, „interaktív dokumentumokat". Ez persze elég speciális pozícióba helyez, sokkal gyorsabban tudok komplex megoldásokat iterálni egyedül, és mivel „mellesleg" a technológiát is megoldom, sokkal gyorsabb késztermékre átvinni az eredményt, ha elégedettek vagyunk. Nem sokan vannak ilyen „egyszemélyes hadsereg" szerepben.

Továbbra is sokat foglalkozom mozgással, „game feel"-lel, és persze a fizika remek eszköz és háttér; természetesen, ha járművek merülnek fel, szinte garantált, hogy belekeveredek (én „találtam ki" pl. a speerbike-ok mozgását a Star Wars Battlefrontban, az űrhajókat a BF2-ben és a PSVR X-Wing missionben), de manapság többnyire nem járművekkel foglalkozom. Sajnos ennél sokkal többet nem árulhatok el, de azt megígérem, hogy bármi is lesz benne, a mozgása jobb lesz, mint bármi más a piacon.

Köszönjük az interjút!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **Az elmúlt hónapban sem csökkent a független megjelenések száma, sőt az utóbbi negyedév legszórakoztatóbb időszakán vagyunk túl. Annak ellenére volt az, hogy az egyik tesztalany valószínűleg nem tetszene azok rokonainak, akik a 2015-ös, párizsi Bataclan koncertteremben lezajlott terrortámadásban vesztették le családtagjaikat. De hát ez van, meg alkotói szabadság, a Party Hard 2 fejlesztői pedig biztos nem azonosulnak a valódi gyilkosságok elkövetőivel. Egyébként sok műfaj terítékre került ebben a hónapban, a 2D-s stratégiától kezdve a pontgyűjtős arcade motoros programon át egészen egy FMV címig, annak pedig külön lehet örülni, hogy a fejlesztők és a kiadók sem szálltak el az árakkal, így akár karácsonyra is remek ajándék lehet egyik-másik alkotás. Nemcsak barátaitoknak, nektek is, elvégre a téli szünetben pont elég idő lesz a játékra!**

Party Hard 2

FEJLESZTŐ: PINOKL GAMES, KVERTA, HOLOGRYPH - MEGJELENÉS: 2018.10.25. - ÁR: 16,79 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5400 FORINT.

A 2000-es évek elején-közepén, a híres-hírhedt ügyvéd, Jack Thompson az amerikai fiatalságot akarta megszabadítani az általa minden gonosz forrásának tartott Grand Theft Autótól. Eltelt több mint egy évtized, a notórius jogász pedig tökéletes célpontra találna a Party Hard 2-ben, ha újabb bosszúhadjáratra indulna a gonosz fejlesztők ellen.

Hogy miért? Azért, mert a több fejlesztő koprodukciójában készült alkotásban (többek között) egy mentálisan labilis embert alakítunk, aki feladatának tekinti, hogy a lehető legváltozatosabb módon minél több partiarccal végezzen. És ezt szó szerint kell érteni. A helyszínek (kórház, diszkó stb.) tele vannak bulizó emberekkel, akik halált érdemelnek, mert túl hangosan szórakoznak. Az új Party Hard négy eltérő karaktert, pixelart grafikát, kellemes zenét és hihetetlen erőszakot kínál hullák százai mellett. A játék kifejezetten érdekes feladatokat tartalmaz. Ölj meg mindenkit, végezz a motoros banda összes tagjával és így tovább. Ez persze nem egyszerű, hiszen az alap támadó fegyverünk mindösszesen egy apró eszköz, a fent megnevezett karakter esetében egy kés. Ez persze nem sok, hiszen az első gyilkosságnál megjelennek a rendőrök, így a küldetés végrehajtásához bizony

leleményességre van szükség. Ez a Party Hard 2 legszórakoztatóbb része: megtalálni azokat a lehetőségeket, amelyekkel sokkal nagyobb tömegmészárlást hajthatunk végre. Bombát tennél egy autóba? Megteheted! Felrobbantanád az étterem konyhájának gázsütőjét? Nincs akadálya! A rendőri letartóztatás persze azonnal visszadob minket az aktuális pálya elejére, amin minimális mértékben ugyan, de átrendeződik a loot helye, így mindig újrafelfedezésre van szükség. A pixelart grafika remekül áll a játéknak, sőt jó néhány poént fel lehet fedezni a játék története alatt: így például tanúi lehetünk a T-101-es visszatérésének. A Party Hard 2 remek játék, viszont témája miatt csak felnőtteknek ajánlható, és azok közül is azoknak, akik megfelelő érzelmi és mentális stabilitással rendelkeznek. Mert különben jön Jack Thompson, és lesz nemulass!

85%

Swords and Soldiers 2: Shawarmageddon

FEJLESZTŐ: RONIMO GAMES - MEGJELENÉS: 2018.11.06. - ÁR: 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4800 FORINT.

Az elmúlt években jó néhány, az északi mitológiával foglalkozó, vagy azt feldolgozó játék került kezeink közé, elég csak az új God of Warra vagy a Jotunre gondolni. A Swords and Soldiers 2 egyik címre sem hasonlít, a Romino Games alkotása ugyanis egy kétdimenziós stratégiai játék, melyben a műfaj jó néhány szabálya érvényesül.

Hogy ez mit jelent? Például azt, hogy nem választhatjuk meg, hogy hova akarunk menni, hiszen a Swords and Soldiers 2 pályáin a katonáink automatikusan menetelni kezdenek, nekünk legfeljebb abba van beleszólásunk, hogy az ellenfeleket hogyan elimináljuk. A pályák nem nagyok, tíz perc alatt le lehet tudni a legtöbbet, viszont sok van belőlük: a cél az, hogy lebontsuk az ellenfél bázisát. Ehhez a nyersanyagok (arany és mana) tudatos bányászására és felhasználására van szükség. Arany nélkül nincs hadsereg, mana nélkül nincs varázslat. Szerencsére mind a kettő végtelen mennyiségben áll rendelkezésre, de ha elveszítjük a teherhordókat, legyenek azok akár viking asszonyok, vagy éppen szamarak, akkor elveszítjük a háborút is. Ami amúgy kifejezetten humoros, mert az alkotók nagyon jó poénokat írtak a játékhoz. Az egész program megvalósítása ilyen. A karakterek bohókásak, akárcsak a varázslatok némelyike. Az ellenfeleket pillanatok alatt bárányokká változtathatjuk, hogy egy erős villámcsapással agyonüssük őket, de azt tudni kell, hogy az egyensúly nem mindig jó: előfordulhat, hogy amíg mi legyártunk három egységet, addig az ellenfél nyolcat küld ránk. A játék kampánya jó néhány órás, melyben a viking Vörösszakállnak és csapatainak kell visszaszerezni egy bárányt: már ebből is látszik, hogy itt bizony elgurult a fejlesztők gyógyszere. A stílusból adódóan azonban nem látjuk át a teljes térképet, oda-vissza kell ugrálni az események között, így előfordulhat, hogy fontos dolgokról maradunk le. A Swords and Soldiers 2 tálalása kifejezetten szép, a szinkron jó, a zene élvezetes, a kampány pedig, ameddig tart, szórakoztató, azonban az újrajátszás gyakorlatilag semmi újdonságot nem ad, viszont ott van a skirmish, ami hosszú időre kínál megfelelő élményt.

70%

Holy Potatoes! A Spy Story?!

FEJLESZTŐ: DAYLIGHT STUDIOS - MEGJELENÉS: 2018.11.07. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4800 FT)

A Daylight Studios egy újabb krumplijátékkal jelentkezett, ami éppolyan szórakoztató, ugyanakkor egyszerű játékmenetet kínál, mint a sorozat eddigi részei. A több éve futó széria legújabb epizódjában a főszereplő krumpliknak kémügynökséget kell nyitniuk, hogy különféle muris kalandok után rájöjjenek, miért tűntek el a szüleik!

Mindez azonban nem egyszerű. A kémközpont felállítása után rögtön meg is kapjuk az első feladatunkat és az első kémünket. A kaland során számtalan, a való életből, a kémtörténetekből is ismert missziót kell megoldanunk, miközben kütyüket és képességeket fejlesztünk, mellékküldetéseket oldunk meg, amiket a kellemes humor és rajzfilmes tálalás fűszerez meg. A kémeket alapvetően négy csoportba lehet sorolni, mindegyik más erősségekkel és gyengeségekkel rendelkezik, így meg kell gondolni, hogy kit küldünk el egy-egy feladatra. Persze előfordul olyan, hogy nincs választásunk: ha harcost kér a játék, akkor azzal kell menni, mert egyébként esélyünk sincs a sikerre. A gond akkor van, ha nem vettünk fel olyan kémet, akire szükségünk lenne: ilyenkor addig frissíthetjük a jelöltek listáját, amíg be nem fut egy megfelelő képzettséggel rendelkező krumplifiú vagy krumplilány. Eközben pedig az óra kérlelhetetlenül ketyeg, és ha lejár a küldetés teljesítésére szabott idő, a játék is véget ér. A feladatok éppen elég őrültek ahhoz, hogy jó szórakozás legyen a Holy Potatoes! A Spy Story?!, de ha a mellékküldetéseket nem teljesítjük, pénzt vesztünk, ha pedig ez megtörténik, nem tudjuk menedzselni a helyi CIA-t. A harcok viszont egy idő után repetitívvé válnak, hiszen mindegyik ugyanúgy zajlik: meghatározott számú

ellenfélen kell átjutni különböző tulajdonságokat felhasználva, hogy elérjünk a célig. Ez a Holy Potatoes egyik gyenge pontja a kevés közül, egyébként egy kifejezetten jópofa, színes-szagos menedzser-stratégiai-szimulációs játék, ami elé tinédzserkor elején lévő gyerekeket is le lehet ültetni. Ők is élvezni fogják, akárcsak a felnőttek.

82%

Steel Rats

FEJLESZTŐ: TATE MULTIMEDIA - MEGJELENÉS: 2018.11.07. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6460 FT)

A Steel Rats első blikkre egy dieselpunk környezetbe oltott Trials játéknak tűnik, azonban az első egy órában kiderül, hogy bár valóban hasonlít egymásra a két program, jelentős minőségbeli különbség van a két cím között. Az ügyességi-akció-platformer játéknak ugyanis vannak jó ötletei, azonban a leglényegesebb ponton csúszik el az élmény.

A Tate Multimedia alkotása egy alternatív 1940-es évekbeli amerikai várost, Coastal City-t teszi meg a kitalált történet helyszínévé. A jövő városát – ahogy egykor nevezték metropoliszt – elárasztották a mechanikus rémségek, amelyek megkeserítik az emberek életét, így a címadó Steel Rats motoros bandának kell a végére járnia, hogy mi okozza a Junkbot inváziót. Motoros játék révén természetesen a feladat a száguldás, a felfedezés és az ellenfelek eliminálása a négy különböző karakterrel.

A Steel Rats egy 2,5D-s játék, a mélység érződik, így több sávban lehet haladni a motorokkal, azonban pont a motorok irányítása a játék egyik legrosszabbul sikeredett része, mivel még kontrollerrel sem mindig lehet úgy közlekedni, mint ahogy szeretnénk. Coastal City kellően változatos, a bányáktól kezdve az ipari kerületeken át a kikötői területig mindent felfedezhetünk. Mindegyiknek megvan a maga jellegzetessége, tényleg jól mutatnak, így minden megvan, ami a dieselpunkba belefér, az Unreal Engine 4 pedig kifejezetten jól áll a játéknak. Motoros címként a lényeg ugyanaz, mint a Trialsban: a pontgyűjtés, a különböző felületeken való végigszáguldás, akrobatika, ugrálás egyik platformról a másikra, azonban a fizika miatt ez nem mindig működik. Előfordulhat, hogy egy hatalmas, pusztító ellenfél elől menekülve a nem megfelelő fordulási képességek miatt meghalunk. A sávok közötti váltás nehézkes, ahogy az irányítás is, nem érződik intuitívnak, ráadásul a mentési pontok sem mindig a megfelelő helyen vannak. Ennek ellenére a Steel Rats végigjátszható, de nem fog maradandó élményt adni, és kifejezetten egyszeri szórakozás. Nézzétek meg, próbáljátok ki, aztán ha tetszik, akkor jó, ha meg nem, akkor gyorsan elfelejtitek.

68%

Indie csemege

Rage in Peace

FEJLESZTŐ: ROLLING GLORY JAM
MEGJELENÉS: 2018. 11. 08.
ÁR: 11 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3200 FORINT.

A Rage in Peace egy apró játék, amiben a főszereplőt mindig utoléri a halál. Timmyért egy napon eljön a lélekgyűjtő, aki közli, hogy Timmy el fogja veszteni a fejét, aki azonban otthon, párnák közt szeretne meghalni. A halált persze nem lehet becsapni, de a lélekgyűjtő ad egy lehetőséget, hogy a főszereplő elérje álmát: ehhez el kell jutnia az otthonába. Ez azonban nem egyszerű, hiszen az úton számtalan csapda várja. A halál ezúttal nem mindig szórakoztató, a program nagyon erősen épít az egyes veszélyek memorizálására, a milliméter pontos ugrások kivitelezésére. A bukás az ellenőrzőpont elejére dob minket, ugyanakkor a játék színes, érdekes kérdéseket feszeget (pl. mi az élet), a zene változatos, és kell hozzá ügyesség, hogy Timmy álma beteljesüljön.

75%

The Shapeshifting Detective

FEJLESZTŐ: D'AVEKKI STUDIOS LTD./ WALES INTERACTIVE
MEGJELENÉS: 2018.11.06.
ÁR: 11 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3200 FORINT.

A D'Avekki Studios és a Wales Interactive együtt ismét egy FMV kalandot készített, melyben főnökünk egy vidéki kisvárosba küld minket, hogy oldjuk meg egy fiatal lány meggyilkolásának rejtélyét. A The Shapeshifting Detective nem egy hagyományos játék, az alkotók több mint 1600 HD videofelvétel segítségével mesélik el a történetet, különlegességét pedig az adja, hogy bármelyik szereplő bőrébe belebújhatunk, így olyan részleteket is megtudhatunk, amiket a karakterek egyébként legszívesebben eltitkolnának. A színészek jól teljesítenek, a narratíva remek, a történet kimondottan érdekes, van benne egy kevés természetfeletti is, ezért érdemes kipróbálni, ugyanakkor műfaja miatt nem mindenkinek való, ezt érdemes figyelembe venni.

75%

EGY SIKERSZTORI LÉPCSŐFOKAI

PlayStation® TÖRTÉNELEM

[ÍRTA BRITPOPPER] **Az elsőgenerációs PlayStation 1994 decemberi megjelenése óta igazi diadalmenetet járt be a Sony konzolcsaládja, a nosztalgiahullámot meglovagolva pedig hamarosan érkezik a PlayStation Classic, de a már több mint 81 millió eladott példányszámmal büszkélkedő PlayStation 4 is tartogat még számunkra egyet s mást.**

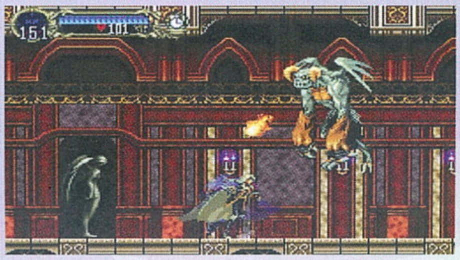
Szerencsésnek mondhatom magam, hogy a '90-es években voltam gyerek, hiszen a videojátékos ipar akkoriban kezdett igazán fellendülni. Természetesen nálunk is volt otthon PC, de mellette mindig akadt egy konzol is a lakásban: eleinte egy Atari 2600-as, majd később az itthon legendássá vált „sárgakazettás", olcsó kínai NES-másolat. Általános iskolás koromban egyik osztálytársam mutatta meg először, miféle konzol is a PlayStation: olyan, ma már mitikus játékai voltak otthon, mint a Tomb Raider, a Tekken 3 vagy a Metal Gear Solid. Az oldalnézetes platformerek után hatalmas élmény volt számomra a 3D-ben irányítható Lara Croft, Spyro vagy éppen Crash Bandicoot – alig tudtam elszakadni a gép elől. Pedig a PlayStation mai szemmel nézve igen kezdetleges technikával bírt: 32 bites processzor hajtotta, 2 MB RAM memóriával, CD-ROM olvasóval és olyan vezetékes kontrollerrel, amivel nem igazán lehetett tényleg kényelmesen, az ágyban hanyatt dőlve játszani. Persze akkoriban ez senkit sem zavart, csak a tiszta, folyamatos játékélmény számított, amit viszont tökéletesen adott át a Sony szürke konzolja, majd vált vele világhírűvé.

A megjelenést megelőző időszakban sokan kételkedtek az új God of War sikerében, ám hamar kiderült, hogy felesleges volt az aggodalom.

LEGENDA SZÜLETIK

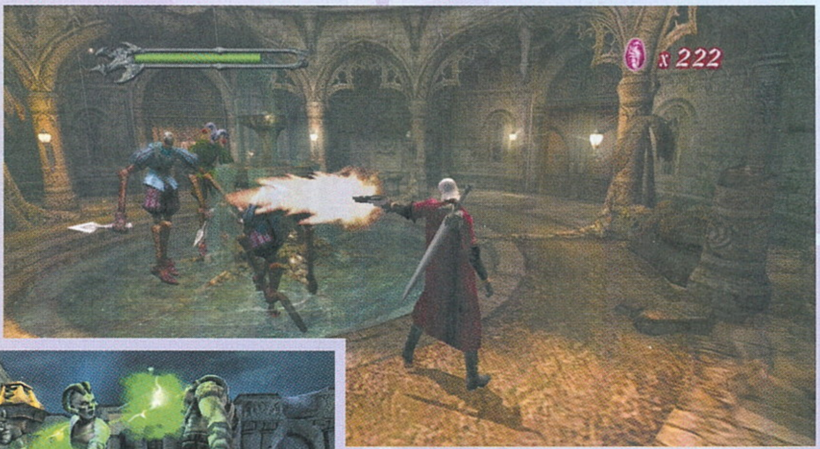
Érdekes tény, hogy a Sony eredetileg a Nintendóval karöltve dobott volna piacra egy optikai meghajtóval megtámogatott újabb SNES-variánst. Az együttműködés még 1988-ban kezdődött, mikor a két cég kifejlesztette a Super Disc technológiát, amivel már lehetett CD-ROM lemezeket beolvastatni, ám útjaik később különváltak, a Sony viszont megtartotta magának az innovatív technológiát, és 1990-ben a Super Disc módosított felhasználásával – valamint Ken Kutaragi irányításával – neki is látott a saját konzol megalkotásának. A legelső változatból mindössze 2000 példány készült, ám hamar továbbfejlesztették, így lett belőle az 1994 decemberében Japánban debütáló – és már kizárólag csak CD-ROM meghajtóval ellátott – PlayStation X, avagy közismertebb nevén: PS-X (nem keverendő a PS2 extra változatával, ami a PSX névre hallgatott).

Osztálytársaimmal folyamatosan cserélgettük egymás közt a jobbnál jobb játékokat, így szuper álomautókat vezettem a Gran Turismóban, menekültem Nemesis elől a Resident Evil 3-ban, tankkal zúztam a GTA 2-ben, több száz órát öltem bele a deszkás trükkök elsajátításába a Tony Hawk Pro Skaterrel, megjártam a II. világháború poklát a Medal of Honorral, a Driverben pedig még a mélygarázsból sem jutottam ki. Beszédes, hogy 1995 májusában, alig fél évvel a Japánban történő debütálása után már majd' egymillió játékos nyüstölte a konzolt a szigetországban, és a PlayStation csak ekkor jutott el Európába, aminek köszönhetően több mint 350 000 példány talált gazdára a karácsonyi szezonban. 1997-re kilencmillió felett járt az eladások száma, de megállíthatatlanul növekedett tovább, minek eredményeképp a konzol 1999 januárjára – mikor megjelent az első Silent Hill – átlépte az ötvenmilliós eladott példányszámot, a rá megjelent játékok pedig már egy évvel korábban is kétszázmilliós eladás felett jártak. Szintén 1998-ban érkezett az első DualShock kontroller, analóg karokkal és beépített rezgő funkcióval, mely szabványt a Sony a későbbiekben is megtartotta. Csak megjegyezném, hogy a PlayStation összesített eladásai jelenleg több mint 102,49 milliós példányszámnál tartanak (2006-



ÉLJEN A RETRÓ!

A Nintendo Classic Mini, a SNES Mini és a C64 Mini után a Sony is beállt a sorba, és 24 évvel az első PS megjelenése után kiadta a PlayStation Classic névre keresztelt konzolját, mely december 3-án érkezett közénk, átlagosan 35 000 forintos áron. A csomagban az eredeti szélességénél 45 %-kal kisebb konzolon kívül helyet kapott két kontroller, egy HDMI- és egy USB-kábel, valamint 20 előre telepített játék, köztük olyan klasszikusokkal, mint az első GTA, a FFVII, Tekken 3, MGS, Rayman vagy a Resident Evil Director's Cut. A felhozatal ugyan lehetne erősebb, viszont biztosak vagyunk benne, hogy a kis retró konzol így is sokaknál landol majd a karácsonyfa alatt.



ban állt le a gyártása), a legtöbb példányban értékesített exkluzív címe pedig a Gran Turismo. Az általam is birtokolt, kisebb és energiatakarékosabb (a tápegység már a gépen kívül kapott helyet), egyúttal sokkal szemrevalóbb PSOne (megjelenés: 2000 júliusa) sokáig az etalont jelentette számomra, nagyon sokat nyüstöltem egyedül, vagy többedmagammal (ó, azok a Crash Team Racing és Tekken partik!), ám egy szép napon aztán elérkezett a generációváltás ideje.

A FEKETE ÖRDÖG

A PlayStation 2 hatalmas technológiai ugrásnak számított, immár 32 MB belső memóriával és 300 MHz-es CPU-val rendelkezett, a saját fejlesztésű hibrid-processzort kifejezetten 3D-s grafikákra tervezték. A játékok minden korábbinál szebbek lettek, retinámat szinte kettévágta a Tekken Tag 2, végre a játékok szereplői is kidolgozott arccal rendelkeztek, a Final Fantasy X lemászott a képernyőről, innentől már nem lehetett megszámolni, hány poligonból állnak a karakterek. Az immáron DVD-olvasóként is funkcionáló masinát premierjekor sokan filmes lejátszóként vásárolták meg – a nyitócímek sosem voltak a Sony erősségei –, de az idő végül ebben az esetben is a japán óriást igazolta. Szerény véleményem szerint a második PS a kötelező folytatások mellett kitermelte a legjobb soron következő szériákat. A félresiklott Resident Evil 4 fejlesztéseknek köszönhetően olyan vagány dolgok születtek, mint az Onimusha- vagy a Devil May Cry-széria, az exkluzív God of War (és folytatása) pedig igazi klasszikussá nőtte ki magát. Hőst váltott a Naughty Dog és az Insomniac stúdiója, a Jak and Daxter és Ratchet & Clank történelmi platformer mérföldkövek lettek, az ICO és a Shadow of the Colossus külön tanulmányt érdemelne, az olyan folytatásokról nem is beszélve, mint a Silent Hill 2, vagy a Metal Gear Solid 3. A GTA: San Andreas rengeteget pörgött nálunk is, nem csoda, hogy a konzol legsikeresebb címe lett a több mint 17 millió értékesített darabbal. Ennyi minőségi program után nem volt kérdéses egy PS2-tulajnak sem, hogy merrefelé orientálódjon tovább, már csak kedvenc szoftverei folytatásainak ürügye kapcsán sem. Nagy igazság, hogy az adott konzolt főként a rá érkező címek adják el, és ezt a szürke kedvenc után a fekete ördög is sikerre vitte.

ARANYKOR

Később a PlayStation 3 még több szempontból is pozitív irányba fejlődött: 1080p, FullHD felbontás, a 2x sebességű Blu-ray olvasó egyszerre játszotta le az akár 54 GB tárolására alkalmas Blu-ray és a hatszor kevesebb adatot elbíró DVD lemezeket, megjelenésekor (Japán és Amerika: 2006/Európa: 2007) pedig maga a konzol olcsóbb volt, mint a legtöbb különálló Blu-ray lejátszó. Bár magam már egy 320 GB-os Slim modellel indítottam (ez már nem játszotta le automatikusan a régi játékokat, mint az első széria), a bővíthető SATA merevlemez sokaknál igen nagy pozitívumnak számított, ahogyan a vezeték nélküli Sixaxis és DualShock 3 kontroller is. A 3,2 GHz-es, 8 magos processzor, a CellOS operációs rendszer (Sony, Toshiba és IBM fejlesztés) és az Nvidia által gyártott GPU pedig kellően nagy teljesítményt nyújtottak akkoriban.

Ken Kutaragi, a konzol atyja rengeteg időt töltött azzal, hogy olyan betűtípust találjon, ami kifejezi a masina erejét. Végül az utcán sétálva világosodott meg, mikor megakadt a szeme a Pókember 2 mozis plakátján – igen, a betűtípus ugyanaz. Lényeges újítás volt a PlayStation Network (bár a Sega utolsó konzolja már masszívan kihasználta az internet nyújtotta, akkor még úttörőnek számító előnyöket), amit a Sony 2006-ban jelentett be, azóta pedig világszerte több mint 77 millió regisztrált felhasználóval bír.

A PS3 egyik legkiemelkedőbb játéka volt a God of War 3, aminek felújított verziója PlayStation 4-re is ellátogatott.

A CSÁSZÁR ÚJ RUHÁJA

A PlayStation konzolok összes eladásainak száma idén átlépte az 523 millió (!) példányszámot, ezért a Sony egy korlátozott darabszámban elérhető, limitált PS4 Pro piacra dobásával kedveskedett a játékosoknak. A különleges, áttetsző sötétkék burkolat mellett a külön réz plaketten megtalálható egyedi számozás az, amitől különlegessé válik minden egyes példány, hiszen összesen csak 50 000 darabot gyártottak a jubileumra. Technikai szempontból is igen bőségesnek mondható a csomag, mivel a 2 TB-os HDD-vel megtámogatott gépen kívül a dobozban helyet kapott egy vertikális állvány, egy PlayStation kamera, illetve a legújabb, V2-es DualShock 4 kontroller is.

A PlayStation Store jóval könnyebbé tette az online vásárlást, egyúttal előrevetítette a digitális tartalmak fölényét a lemezes játékokkal szemben. Ha létezett valaha Aranykor a Sony történelmében, akkor azt a PlayStation 3 idejére datálhatjuk, hisz temérdek klasszikus született, felsorolni is nehéz lenne, mennyi remek játékot kaptunk ezekben a csodálatos években. Bár hozzá kell tenni, hogy fejlesztői oldalról sokszor kapott a nehezebben megszelídíthető hardver, így emiatt komoly háború alakult ki a nagy riválissal, ami ebben az időszakban az Xbox 360 volt.

Természetesen a Sony is megragadta a lehetőséget, amit a Nintendo Wii által keltett mozgásérzékelős őrület hozott el a nappalikba: a Move kontrollerek és a PS Eye kamera megvásárlása után lehettünk profi táncosok a Just Dance-ben, gladiátorküzdelmeket vívhattunk, és egyéb sportoknak hódolhattunk a Sport Champions első két részében, vagy akár rail shooter játékokban is ügyeskedhettünk. Ha pedig kifáradtunk, akkor várt a kanapé és megannyi új kaland. Imádtam a Heavy Rain origami gyilkosa után nyomozni, ősi városokat leamortizálni az Uncharted-trilógiában, vagy épp Kratosszal szétcsapni mindenkit a God of War III-ban. Örök kedvencem is ebből az érából került ki, ami pedig nem más, mint a The Last of Us, ami egyértelműen a PlayStation 3 generációs csúcspontja, egyben megkerülhetetlen, örökérvényű exkluzív cím, mely zárójelbe tette az egész addigi videojátékos felhozatalt.

SOLID SNAKE A ZSEBEDBEN

A Sony természetesen a kézikonzolok őrületéből sem maradhatott ki. Első hordozható konzoljuk 2004-ben jelent meg Playstation Portable (PSP) néven, mely a kor legfejlettebb multimédiás, handheld eszközének számított. Filmeket és zenéket játszott le, bizonyos játékoknál pedig az online szegmens is elérhető volt, illetve a PS Store segítségével kedvenceinket is letölthettük, a dobozos játékokat pedig a vetélytársaknál megszokott kártyák helyett saját fejlesztésű UMD lemezes formátumban vásárolhattuk meg. Az akkoriban nagynak számító 4,3-as LCD kijelző és a kiemelkedő technikai tudás mellett a PSP a játékfelhozatalnak is köszönhette a sikerét. A kis gépben minden nagyobb kiadó komoly potenciált látott, így nem volt meglepő, hogy akár a buszon is tudtuk játszani a legújabb Gran Turismo-, FIFA-, Metal Gear Solid-részeket, vagy ha kedvünk tartotta, akár Vice City bűnnel teli utcáira is lenézhettünk.

2017 egyik legemlékezetesebb címe egy PlayStation-exkluzív játék volt. Mondjuk, a robotizált állatokat nehéz elfeledni.

A kézikonzol technológiát a Sony később sem engedte el, 2011 végén megjelent a PlayStation Vita, amit a PSP utódjaként adtak ki. Immáron két analóg kar kapott helyet rajta, a legnagyobb újítás pedig az érintőképernyőben és a hátsó tapipadban rejlett. Technikai szempontból nagy volt az ugrás, hiszen vásárláskor egy kis felár ellenében 3G mobilinternettel rendelkező modellt is választhattunk, így akár útközben is használhattunk internetet igénylő közösségi médiás felületeket, vagy online játszhattunk.
Az UMD lemezeket is leváltották a sokkal praktikusabb, cserélhető kártyán beszerezhető játékok, illetve külön PS Vita memóriakártya segítségével a digitális áruházból elérhető szoftverekkel tudtuk megtelíteni a kis gépet. Bár az első években olyan erős exkluzív címekkel operált a Sony, mint az Uncharted vagy a Killzone, a Vita mégis hamar mostoha státuszba került a PS3 és a PS4 mellett. Megmaradt az indie szcéna, valamint a JRPG és visual novel szerelmeseinek kedvenc kis kütyüjeként.

EGY KONZOL A MAI KOR IGÉNYEINEK

A PlayStation 4, mint a Sony nyolcadik generációs konzolja, már egyértelműen a jövőt prezentálta. A fejlesztést még 2008-ban kezdték meg, személyi

HA TÖBBET AKARSZ TUDNI

Amennyiben további érdekességek érdekelnek a PlayStation konzolok vagy éppen a PS4 kapcsán, érdemes lecsapni a webshopunkból is elérhető különszámra, amely mindössze 890 forintért az alábbi linken keresztül érhető el. *https://tinyurl.com/yc62gcfsyc62gcfs*

Erős év volt az idei, de a bőség zavarában sem feledkeztünk meg arról, hogy Pókember is tiszteletét tette a Sony konzolján.

számítógépekhez hasonló hardverkialakítással, végül a gép a korábbi szériáktól eltérően előbb jelent meg Európában és Amerikában (2013. november), mint Japánban (2014. február). Modernebb külső, 8 magos AMD x86-64 processzor, 500 GB, majd 1 TB HDD, 8 GB GDDR5 RAM (ez 16x nagyobb, mint a PS3 esetében), és egy sokkal kényelmesebb DualShock 4 kontroller, fénycsíkkal, hangszóróval, mozgás- és mélységérzékelővel. A PS4 már minden szempontból a mai kor igényeihez igazítva készült, a kontrolleren lévő Share gomb lenyomásával másodpercek alatt oszthatunk meg képernyőképeket és rögzített videókat, mellette csoportokba léphetünk be, bármikor élő közvetítéseket indíthatunk, sőt még a Spotify lejátszási listánkat is hallgathatjuk játék közben. Jóval szabadabb lett az online lehetőségek tárháza, emellett pedig sokkal nagyobb hangsúlyt kaptak az alkalmazások, a közösségi lehetőségek, a pillanatok alatt közzé tehető tartalmak, de nagyon hangsúlyos a minden eddiginél letisztultabb kezelőfelület is. Facebook-fiókunkkal összekapcsolódva immár nem csak egy nicknévként funkcionálunk a sok közül, barátaink láthatják valódi nevünket, elért teljesítményeinket, vagy azt, hogy éppen mivel játszunk. A szociális háló bevonása egyértelműen a PS4 egyik legnagyobb érdeme, miközben a kínálatban egyre nagyobb figyelmet kapnak az indie címek. Sőt, újabban a PlayStation VR-játékok is kiemelten fontossá váltak.

A PSVR egyébként jóval nagyobb innováció, mint anno a Move volt, sokkal fejlettebb, és a mozgásérzékelésen túl a 120 Hz-es, OLED képernyővel felszerelt szemüveg egészen új távlatokat nyit meg játékosok előtt. 2016 októberi megjelenése óta rengeteg program érkezett már rá, melyek közül egyértelműen a horrorjátékoknak lett a legnagyobb sikere, a Resident Evil 7 pedig mind a mai napig a legjobb választás, ha az ember meg akarja tapasztalni a VR képességeit. Videojátékos felhozatalból a konzol korábbi aduásza az Uncharted 4 volt a maga több mint 8,9 millió eladott példányával, azonban a generáció csak most kezdi kitermelni az olyan igazi klasszikusokat, mint a God of War, a Detroit: Become Human, a Horizon Zero Dawn vagy a Marvel's Spider-Man. És ezek csak az eddig megjelent exkluzív címek, melyek mellett olyanok toporognak a küszöbön, mint a Death Stranding vagy a The Last of Us Part II.

Ugyan már most pletykálnak a PlayStation 5 bejelentéséről, de a következő generációváltás esélyesen nem egy-két hónap múlva érkezik. Tekintve, hogy a PS VR csak most kezd igazán kiforrni, én a magam részéről 2-3 évet adok még a nyolcadik generációnak, hisz a 2016 végén megjelent PS4 Pro jelenleg maximálisan lefedi a technikai igényeket. A szemkápráztató 4K, azaz 3840 x 2160 pixeles felbontás és HDR-támogatás az újabb, OLED vagy QLED televíziókon gyönyörű látványt kínál, sokkal nagyobb kontrasztaránnyal és gazdagabb színskálával.

És a szakértők szerint a 4K-s tévék leghamarabb csak 2019 végére, 2020 elejére terjednek majd el világszerte annyira, hogy érdemes legyen a rájuk elérhető technológiára hosszabb távon építeni. Videojátékos szempontból is várat még magára egy igazán nagy hatású, újkori klasszikus, mely a végletekig kihasználja a konzol képességeit. Bizakodva tekintsünk tehát a jövő felé, hiszen izgalmas évek várnak még ránk – talán még több meglepetéssel, mint ami az elmúlt, lassan 25 esztendőben ért minket. Egy biztos: gamer szemmel a franchise rengeteg embernek okozott örömteli pillanatokat, jövőre pedig pezsgőt bontunk a Sony és a PlayStation brand tiszteletére.

CÉLKERESZTBEN A VR

Eddig 3 millió példányban fogyott a PlayStation VR, amiből csak az idei évben 1 millió ment el. Nem is csoda, hiszen az őszi-téli szezonban számos olyan program jelent meg, ami minden játékos igényét kielégíti. Akik a sztoriorientált, metodikusabb, klasszikus VR-élményt keresik, azoknak újdonsággal szolgál a FromSoftver. A Déraciné képében a stúdió egy kisebb (mintegy 5-6 órás) falatban, és a körülményes játékmeneti elemektől távol maradva adják vissza neves játékainak hangulatát. Akik valami kihívásra vágynak azok tegyenek egy próbát a Firewall: Zero Hourral, ami több mint korrekt minőségben ülteti át a Rainbow 6-sorozat legjobb elemeit a virtuális valóságba, ráadásul motion sickness nélkül.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

SKYRIM

➲ Sziasztok Guruk!
A Skyrimmal egy elég hosszú idő után újra elkezdtem játszani, de most úgy szeretnék haladni egy ideig, hogy ne izélgessenek a sárkányok. Szóval, ha az első sárkány megölését elhalasztom, akkor azt később is elő lehet venni, és akkor nem zaklatnak, vagy hogy működik ez? A másik, hogy van nálam egy fegyver (küldtem képet), amit nem tudok kovácsolással fejleszteni, de nem értem, hogy miért.
Üdv, és köszi a választ
➲ G

1. Az a helyzet, hogy a sárkányok megjelenését elindító szkript szerintem korábbi, már a Bleak Falls Barrow questtel beindul (ez eggyel korábbi küldetés, mint az első sárkány, Mirmulnir megölése, – azon a ponton, amikor a Dragonstone-t visszaviszed a varázslónak). Na, ezt elvileg lehet halogatni bármeddig, szóval csak annyi a hátulütője, hogy akkor a főszálon nem haladsz...
2. Úgy sejtem, hogy a Smithing ágon az Arcane Blacksmith perk nincs feloldva, és mágikus tárgyat (mindegy, hogy ráenchantoltál, vagy alapból ilyen volt) csak az iménti képesség megnyitásával lehet a köszörűhöz vinni.

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

➲ Tisztelt Guru!
Két játékkal is problémám van. Szóval nemrég a humblén ingyenessé tették a Sin of the Solar Empire-t, beregisztráltam a Steamre, letöltöttem, és elindítom. De nem indul el, lefagy és valami dmdp fájlt dob ki, gondolom, abban van a hibaüzenet. Már kipróbáltam pár dolgot, a rendszergazdaként való indítást, meg a játékfájlok ellenőrzését is, csak aztán ugyanígy lefagyott. A videókártyám ATI RX570, a legfrissebb drivert is feltettem rá, de nem változott semmi. A másik játék a Life is Strange, láttam, hogy van hozzá magyarítás, de nincs odaírva, hogyan kell felrakni. Segítenél, leírnád, hogyan működik, légyszi!
Előre is köszönöm.
További jó munkát!
Üdvözlettel,
➲ M. GÁBOR

1. A Sins of Solar Empire-höz van egy elég komoly FAQ fagyások esetére a https://tinyurl.com/y9j6weml oldalon, de mivel angol nyelvű, megpróbálom a lényegesebb elemeket összefoglalni:
- Navigálj el a C:\Users\{USERNAME}\Documents\My Games\Ironclad Games\Sins of a Solar Empire Rebellion\Setting mappába, és itt nyisd meg Jegyzettömbben a rebellion.user.setting fájlt, aztán keresd meg, és javítsd a VideoIsWindowed FALSE bejegyzést erre: VideoIsWindowed TRUE
- Próbáld meg futtatni a Dev.exe-t, ami alapesetben a C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Sins of a Solar Empire Rebellion könyvtárban lesz, és rögtön utána a game.exe-t is
- A McAfee Anti-Virus és pl. az XFire sincs nagy barátságban a játékkal, úgyhogy ha ilyen, vagy ehhez hasonló háttérprogramok futnak, akkor zárd be ezeket.
- A Steam\steamapps\common\Sins of a Solar Empire Rebellion_CommonRedist mappából a következő összetevőket telepítsd, aztán reboot:
_CommonRedist\DirectX\Jun2010\DXSETUP.exe
_CommonRedist\vcredist\2005\vcredist_x86.exe
_CommonRedist\vcredist\2010\vcredist_x86.exe

2. Ami a Life is Strange magyarítást illeti, a telepítés nem egy nagy történet. A kapott zip fájlt bontsd ki (pl. Winzip vagy Total Commander), aztán az LiSHUN-4.5.exe fájlt indítsd el. Nyomsz három Továbbot (utolsónál Elfogadás pipa), és már csak a telepítési könyvtárt kell megadnod, ami a Steam könyvtáradban lesz. Az útvonal eleje attól függ, hogy hol van ama Steam könyvtár telepítve, a vége pedig ...Steam\steamapps\common\Life is Strange. És a Telepítés gombra böksz, aztán már kész is.

FARMING SIMULATOR 2017

➲ Szia Tika!
Szóval aratáskor, mit kéne buherálnom, vagy milyen járművet használjak (most az elérhető legnagyobb van), hogy ingázáskor előbb visszaérjek, mintsem hogy megtelik a kombájn. Jó messze van ám a lerakó...
Köszönöm, és a Guru legyen veletek!
Üdv,
➲ KISM

Hát, nem vagyok egy nagy Farming-szakértő, de a fórumok szerint ilyenkor nem a méretekkel vagy a sebességgel kell játszani, hanem érdemes bevetni az okos asszisztenst, a Courseplayt, amivel útvonalakat lehet hozzáadni a gépekhez, a különféle folyamatok pedig szkriptelhetők, mintha MI munkásokat ültetnél a volán mögé. Letöltés innen: https://tinyurl.com/y9uulvdl. Rengeteg minden beállítható, szabályozható ebben a modban, és ha nem boldogulnál a használattal, az ismert videómegosztón létezik hozzá tutorial (méghozzá magyar nyelvű): https://tinyurl.com/ybsab25o

THRUSMASTER TMX PRO

➲ Sziasztok!
A fent említett kormánnyal van gondom, még pedig, hogy nem érzékeli a Race 07, és az Automobilista sem, a Forza Horizon 4-ben szintén nem lehet rendesen beállítani, kivéve, ha letörlöm a drivert. A Raceroomba pedig csak driver nélkül megy. Semmi ötletem nincs, mi lehet a baja? Amit találtam az Automobilistához, már próbáltam, nem segített semmi.
A segítséget előre is köszönöm,
➲ KRISZ

A Race 07 és az Automobilista esetén, azt hiszem, kézzel kell beállítani ennél a kormánynál a funkciókat, tehát a gyorsításhoz hozzárendelni a gázpedált, és így tovább. A Raceroomnál nem pont ugyanerre a típusra, de a Thrustmaster kormányokra írták, hogy csak a régebbi driver-verziókkal megy a detektálás, ezek szerint ott még mindig nincs változás. Ha esetleg félreértettem volna a két első játéknál, mármint hogy egyáltalán nem érzékel semmit (manuális beállításra sem), akkor a következőket nézd meg: legfrissebb driver + fw a hivatalos oldalról (https://tinyurl.com/yc4u6q67), és fontos, hogy a driver telepítése előtt ne legyen csatlakoztatva a kormány, hanem majd akkor, amikor a program jelzi. Aztán, ha történetesen a ház előlapi USB portját használod csatlakoztatásra, akkor próbáld meg a hátlapon lévő USB portokat. Előfordulhat az is, hogy egy korábban vagy párhuzamosan használt játékvezérlő (gamepad, kormány) miatt borult meg a dolog, érdemes lenne ennek is utánajárni, és szükség esetén gyomlálni.

WINDOWS

➲ Sziasztok!
Egyik ismerősnek kéne távoli asztali kapcsolat a gépéhez. Mindig sikerül eljutni a hitelesítő adatokig, de amikor a jelszót írnánk be, akkor visszadob. Egyáltalán mi a jelszó? Mit ad meg jelszónak? (Windows távoli asztali kapcsolat) Ha van valami jó leírás, az is jó lenne.

A Windows felhasználói fiók jelszava (amit bejelentkezéskor begépelünk) kell, és ha a távoli gépen nincs jelszó beállítva (Vezérlőpult, Felhasználói fiókok), akkor ezt tessék pótolni, mert a távoli elérés csak így működik.

Egyébként szerintem sokkal egyszerűbb Teamviewert használni. Mindkét oldal letölti és telepíti a klienst (semmi flikf-lak, kb. 20 másodperc), közben mindenki automatikusan kap egy egyedi azonosítót és pin kódot, ezt a fogadó gép üziben átküldi a másiknak, és ezzel a két adattal rögtön lehet csatlakozni a célgéphez. Tovább tart leírni, mint megcsinálni... Ps. Természetesen létezik a távoli hozzáféréshez leírás az MS support oldalán. Windows 7 esetén: https://tinyurl.com/ycco5hba Windows 10: https://tinyurl.com/y9rtzxog

ALAPLAP

➲ Szia Tika!
Van egy GA-MA790FX DS5 alaplapom. A problémám az, hogy nem tudom milyen videokártya kompatibilis vele. Jelenleg egy MSI Geforce 8600 GTS van benne, 512MB VRAM-mal. Fogalmam sincs, hogy a GTX 10**-es szériából bele megy-e egyáltalán bármelyik is. Legjobb tudomásom szerint a mostani GDDR3-as. Jó lenne tudni, be lehet e tenni a foglalatba egy pl. GDDR5-öset. Lehet, hogy hülye kérdés, de már nagyon kéne egy másik kártya, alaplapot meg most nem szeretnék venni.
Üdvözlettel:
➲ DOMINIK

Nem hülye kérdés..., de a VGA-n lévő VRAM típusa az alaplap szempontjából tökmindegy (a VRAM csak a videokártya sebességénél fontos szempont). Alaplapi oldalról nézve egyedül a csatolófelület számít (az a sín, amibe belepattintod a VGA-t), a tiéden pedig, ha minden igaz, akkor van PCI Express x16 slot (dupla széles VGA-nak oda kell férnie, ezt is nézni kell), ez meg már elég. Persze a tápodnak is bírnia kéne a terhelést (min. 400W-os minőségi táp, egy 6-os kiegészítő csatlakozóval). A PCI Express slotnál egyébként a tiéd csak 2.0-s verzió, de visszamenőleges kompatibilitás miatt az sem fog gondot okozni. Mindenesetre a legfrissebb BIOS-verziót nem árt feltenni az alaplapra, mielőtt VGA-t cserélsz. A lényeg egyébként annyi, hogy ha a táp bírja, vehetsz bármilyen VGA-t, persze a mostani cuccod (legalábbis az alaplapból következtetve) nem fogja teljesen kihajtani, mert az igazi teljesítményhez kell a CPU oldal is.

SKYRIM, FALLOUT 4

➲ Sziasztok!
A fent említett játékkal akadt egy igencsak kellemetlen problémám. Amikor elindítom a játékot a launcherből, a Bethesda logó még bejön, de amint a menübe érnék a játék becrashel. Próbáltam Steamen belül a játékfájlokat ellenőrizni, de azzal sem jutottam semmire. Semmilyen modot nem használok. Csak letöltöttem a játékot, és csak játszani akartam egy kicsit, de nem indult. Egyébként most a Fallout 4 is ugyanezt csinálja, pedig az egy pár hete még simán elindult. Van esetleg valami megoldás?
Válaszotokat előre is köszi!
➲ VINCE

Nem tudom, olvastad-e a múlt havi mentőövet, de ott is előkerült hasonló probléma a Fallout 4-gyel kapcsolatban, konkrétan épp ilyen, menüben lefagyok dolog. Feltehető, hogy a Creation Club okozza (ebben az esetben pedig a Skyrimra is igaz lehet), és leginkább arra gyanakszik mindenki, hogy bizonyos IP címekkel nem kommunikál rendesen a központi szerver. A puding próbája itt is az lesz, hogy bontod a netkapcsolatot, és ha a Skyrim és a Fallout fut, akkor már meg is van a hiba. Múltkor még azt a két megoldást dobtam fel (mert ugye a hálókábel kirángatása minden játék előtt vicces lenne), hogy vagy VPN-t használsz, vagy a tűzfaladon tiltod a kijutást, előbbi esetben a Creation Club elérhető lesz, utóbbiban nem, nos, ide még jöhet egy harmadik, hogy játék előtt tiltod a hálókártyát, majd a játék főmenüből vissza ALT+TAB-ozol és engedélyezed. Ps. Ha a fenti dolog nem jön be (van rá egy kis sansz, mert időben nem teljesen stimmel a dolog, lévén írtad, hogy pár hete még működött a Fallout 4), akkor be kéne próbálkozni pár rutin dologgal is. VGA driver cseréje, háttérben futó segédprogramok megrostálása – mindenesetre, ha megoldódik, ha nem, írj vissza, kíváncsi vagyok, hogyan alakul a dolog...

THE WITCHER 3

➲ Sziasztok!
A segítségeteket szeretném kérni egy problémával kapcsolatban. Mostanában sokat játszok a Witcher harmadik részével, és úgy néz ki, hogy valami nem okés a gépemmel, de nem tudom, hogy mi. A probléma már korábban kezdődött, viszont most tudtam róla screenshot-ot lőni, úgy hogy azt mellékelem is, amin tisztán látszik a baj. A kép baloldalán (nem egészen a bal felső sarokban) konkrétan barlangokban szokott előfordulni, fehéren villog négyzetszerűen a kép. Próbálgattam a beállításokkal játszani, de a legtöbb dolog nem Über hanem csak simán magas beállításon van. Vsync ki van kapcsolva, teljes képernyő módban fut, valamint 60 fps limit van beállítva. Nvidia hairworks is ki van kapcsolva.
A konfig sorban a következő:
MOBO: Asus z270a (Bios alapbeállításon, még az xmp is ki van kapcsolva)
CPU: Intel i7 7700k
RAM: (4*4) 16GB Corsair vegenance LPX ddr4 3000Mhz cl15
GPU: ASUS GeForce GTX 1050 Ti 4GB
PSU: Corsair RM550x series
HDD: Toshiba p300 500GB
SSD: Samsung 250GB 850 evo
Ház: Nzxt s340 elite (4 házhűtő venti, valamint a CPU-t egy Be Quiet Dark Rock 4 hűti)
Op rendszer: Win10 home 64bit.
Válaszotok előre is köszönöm.
Üdv.:
➲ BALÁZS

Abból, hogy csak erre az egy játékra panaszkodtál, úgy sejtem, hogy valami tipikusan „witcheres", tehát csak itt jelentkező hibáról van szó. Ráadásul, épp mostanában az nvidiás kártyatulajok rendre panaszkodtak villogó textúrák miatt a Witcher 3-ban, amit az októberi drivereknél tapasztaltak (416.34 és 416.16), tehát ha az előbbi verziókból van fent nálad, akkor meg kell várni a javítást/frissítést, vagy visszaállni a 411.70-es Geforce driverre. Link az említett cucchoz: https://tinyurl.com/y9u5uqh6

ASSASSINS CREED RVELATIONS

➲ Szia Tika!
Köszi a múltkori segítséget, de most újabb problémám van. Az Assasins Creed Revelations magyarítás ugyanúgy nem megy, mint az előzőeknél.

Ugyanaz a szitu, mint az AC2-nél volt (az időközben kijött frissítések túlléptek a magyarításon), annyi különbséggel, hogy itt nincs semmi mozgolódás, és egyelőre még nem akadt olyan barkácsoló kedvű játékos, aki megoldotta volna „okosba". Szerintem elég reménytelen a helyzet. Ps. Esetleg, ha lemezes verziód van, meg lehet egy olyat próbálni, hogy feltelepíted, előtte gyorsan lelövöd UPlayben az automatikus frissítést, és akkor úgy rá a magyarítást, de ez csak saját gondolat (tesztelni nem tudom).

THE WITCHER 3

➲ Sziasztok!
A Witcher 3-ban a lóversennyel szívok, úgy ott hagynak, hogy csak a port nyelem végig. Ja, a Vendelbund birtokon vagyok, és jó lenne megnyerni, mert azt hiszem ez kéne a kabaré mellékküldetés végéhez. Szóval kéne valami jó tipp, mert piszkosul idegesít, hogy olyan kb. mintha Trabanttal mennék Porschék ellen...
Üdv,
➲ MAU

Hát, kéne egy jobb lószerszám (a szerszámokhoz tartozó nevek, beszerzési helyek itt: https://tinyurl.com/y7lfe9l4), először is egy jó nyereg, lehetőleg magas stamina (kitartás) értékkel. A versenytaktika pedig úgy néz ki, hogy vágtával nyitunk, és pontosan azért kell egy jó nyereg, mert akkor Keszeg azzal tovább bírja, és fontos, hogy az élen kezdjünk, aztán, amikor elfogyott a szufla, akkor ráhúzzuk a „kormányt" a feltolakodó ellenfelekre. Amint visszajön az erő, megint vágta, és aztán ugyanúgy fel kell tartani a mögöttünk vágtázó ellenfeleket, egészen a végéig.

ÁLOMPC

Az iPon támogatásával.

iPon

[ÍRTA MR. TORGUE]

GURU

VISSZA AZ AMD-HEZ?

Mozgalmas hónapokon vagyunk túl, úgyhogy az ünnepi szezonra minden konfigurációnkon változtattunk valamennyit. Befutottak az új GeForce RTX kártyák, csökkentek a memóriaárak és hiába mutatta be új processzorait az Intel, a gyártókapacitás szűkössége miatt kialakult hiány óriási áremelkedéshez vezetett, ami főleg az alsóbb régiókban nagyon látványos (Pentium és i3).

Ez azt jelenti, hogy ha az AMD ügyesen játssza ki a kártyáit, akkor most megvan az esélye arra, hogy taroljon, és egy kicsit szépítsen a piaci eredményein, mert jó pozícióban van. Nálunk most két gépbe is AMD processzor került.

GAMEBASE

Az Athlon 200GE-nek jelenleg nincs párja, mert a Pentiumok árai nagyon elszaladtak. Azt azért meg kell jegyeznünk, hogy amint a G5400 ára visszamegy 20 ezer forint környékére, döntsünk amellett, kicsivel jobban járunk vele. Az SSD-k csökkenő árai miatt már a költséghatékony gépbe is ilyen háttértárat pakoltunk, de akinek inkább a nagyobb tárhely kell, az természetesen vegyen helyette merevlemezt (vagy mellé, attól függően mi fér bele a keretbe). Kicsivel többért egyébként 500 gigás példányt, vagy PCIe alapú szélsebes SSD-t is kapunk. Ez a konfiguráció a későbbiekben könnyen továbbfejleszthető, de mindenképpen processzort cseréljünk először, mert az Athlon nem képes kihajtani az erősebb VGA-kat.

Alaplap	ASRock AB350M-HDV R3.0	**18 200 Ft**
Processzor	AMD Athlon 200GE	**17 800 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Predator DDR4-3200 8GB KIT	**26 500 Ft**
Videokártya	GeForce GTX 1050 2GB	**45 000 Ft**
SSD	Samsung 860 EVO 250GB (M.2/SATA)	**20 000 Ft**
HDD	–	-
Tápegység	FSP Hyper S 500	**15 000 Ft**
Ház	Cooler Master MasterBox 5 (Lite)	**13 000 Ft**
Összesen		**155 500 Ft**

GAMELINE

Hasonló a helyzet, mint a Gamebase esetében: egy négymagos Ryzen váltotta az i3-8100-ast, és hosszú kihagyás után visszatért az RX 580-as is, ami jelenleg jobb áron kapható, mint a 6 gigás GTX 1060, miközben annál erősebb is egy kicsivel. Ráadásul pár ezer forintnyi többletért a 8 gigás példányok közül is válogathatunk, ha szükségét érezzük. Ha szeretnénk erősebb processzort, érdemes a kifutó Ryzeneket megnézni, mert az 1600X-nek már hónapok óta nagyon jó ára van, csak ne felejtsük el, hogy ahhoz külön kell beszerezni a hűtést. Az i3-asok még pár hónapig biztos nem lesznek jó alternatívák, ezeknek nőtt a legjobban az ára.

Alaplap	ASUS PRIME B450M-K	**25 000 Ft**
Processzor	AMD Ryzen 3 2200G / 1300X	**33 000 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Predator DDR4-3200 8GB KIT	**26 500 Ft**
Videokártya	Radeon RX 580 4GB	**78 000 Ft**
SSD	Samsung 970 EVO 250GB	**25 300 Ft**
HDD	-	–
Tápegység	FSP Hyper M 600	**19 600 Ft**
Ház	Cooler Master MasterBox 5 (Lite)	**13 000 Ft**
Összesen		**220 400 Ft**

GAMEPRO

Az a helyzet, hogy az i5-ösök árai is elszaladtak, de kifejezetten játékra még így is gyorsabbak, mint a Ryzenek, erősebb grafikus kártyákat is ki lehet hajtani velük. Az RTX 2070-es körülbelül egy GTX 1080-as sebességét hozza, de halkabb annál, és rendelkezik a Turing extráival (RT és Tensor magok). Amíg drágább volt nála, addig nem volt jó alternatíva, de mostanában hasonló áron fut, a GTX 1080-as pedig elkezdett hiánycikk lenni. Amennyiben komolyabb tuningon is gondolkodunk, érdemes lehet beruházni akár a Core i5-9600K-ra is, ha épp csak minimálisan kerül többe, mint a 8600K (jelenleg eléggé ugrál az ára, szóval, akit érdekel, állítson be rá árfigyelőt az iPonon).

Alaplap	MSI Z390-A PRO	**39 600 Ft**
Processzor	Intel Core i5-8600K	**90 000 Ft**
CPU hűtő	Deepcool Gammaxx 400	**8 500 Ft**
Memória	G. Skill Aegis DDR4-3000 16GB KIT	**41 200 Ft**
Videokártya	GeForce RTX 2070 8GB	**190 000 Ft**
SSD	Samsung 970 EVO 250GB	**25 300 Ft**
HDD	WD Blue 2TB 5400rpm	**18 900 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M85+ 550	**20 000 Ft**
Ház	Fractal Design Meshify C TG	**30 000 Ft**
Összesen		**463 500 Ft**

ELJÖTT AZ AMD IDEJE?

Sajnos nem a ZEN2 architektúrás asztali processzorok futottak be, azokra még várni kell pár hónapot, de az Intel gyengélkedése miatt az AMD most a legtöbb árkategóriában egyértelműen jobb ár-érték aránnyal rendelkezik, és a Core sorozatnak csak a felsőbb régiókban maradt értelme.

Elég szépen átrendeződött a piac az ünnepi szezon előtt, vannak jó és rossz híreink is, de szerencsére előbbiek vannak többségben. A memóriaárak például érezhetően csökkentek, tehát úgy néz ki, hogy túl vagyunk a csúcsponton. Hasonló szépeket mondhatunk az SSD-kről is, immár bőven találni 250 GB-os példányokat 20 ezer forint alatt, pár ezer forinttal feljebb pedig 480-512 GB-osok vannak SATA csatlakozóval, úgyhogy aki nem vágyik a PCIe csatoló sebességére, most biztosíthatja, hogy még a legnagyobb játékokból is több férjen el a háttértárán (már a SATA-s SSD is erősen érezhető előrelépés a merevlemezekhez képest sebességben).

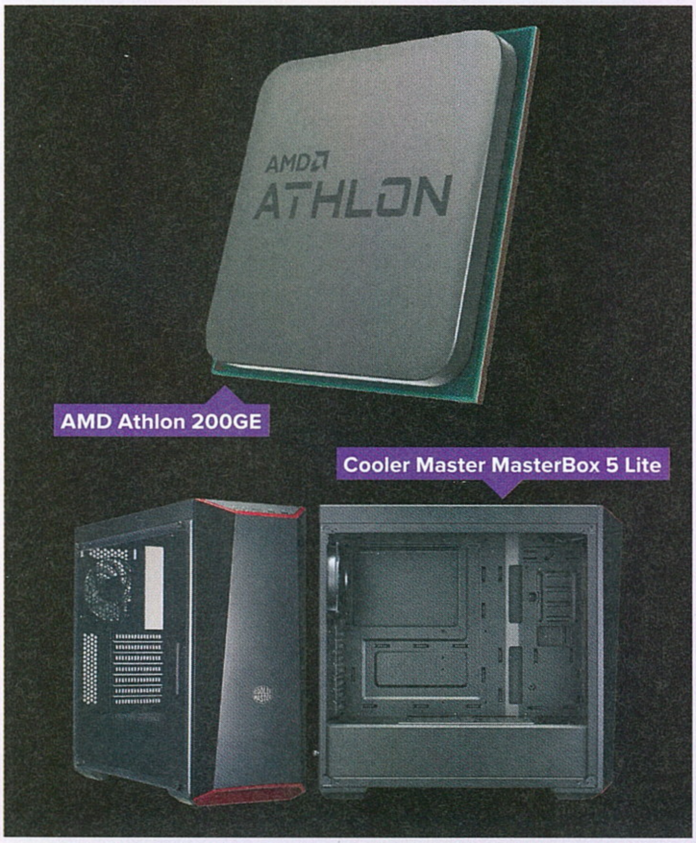
Szeptemberben már beszéltünk az új GeForce RTX családról is, aminek mostanra már minden bejelentett tagja befutott, és az áraik is normalizálódtak egy kicsit. Az abszolút csúcsot képviselő RTX 2080 Ti-nek persze továbbra is megkérik az árát, de a 2070-es nagyon jó alternatívája lett a GTX 1080-asnak, így kerülhetett be a GamePro konfigurációnkba. A pascalos generáció erősebb kártyái egyébként szép lassan el fognak tűnni a polcokról, látszik, hogy az Nvidia helyet csinál az újdonságoknak. A középkategóriába egy új GTX 1060-as érkezik majd (mire ezeket a sorokat olvassátok, már van esély rá, hogy meg is jött), ami GDDR5X memóriákat használ, így lesz némi sávszélesség előnye, de a jelenlegi hírek szerint csak ennyivel tud majd többet. Az AMD az RX 590-essel erősít, ami olyan, mint egy túlhajtott RX 580-as, bő 10%-kal erősebb annál.

Az Intelnek is megérkeztek az új, 9. generációs Core processzorai, a Z390-es alaplapokkal együtt. Utóbbiak árban közel vannak a Z370-esekhez (ami jó, mert alig tudnak többet azoknál), maguk a processzorok azonban elég kövér árcédulát kaptak, és az előző generációs megoldások árai is elkezdtek feljebb kúszni. Az ok, hogy a cégnél már nagyon régóta csúszik a 10 nm-es gyártósorok befejezése. Az eredeti tervek szerint mostanra már el kéne legyünk árasztva 10 nm-es processzorokkal, ám a késés miatt az Intel kénytelen mindenre a régi 14 nm-es gyártósorokat használni, márpedig így elég szűkös a gyártókapacitás ennyi féle termékre, így hiány alakult ki mindenből.

Szeretnénk még egy kicsit beszélni az ajánlott konfigurációkról is, mert a másik oldalon kifogytunk a helyből. A GameBase esetében látszólag teljesen felesleges a 3200 MHz-es memória, de úgy találtuk, hogy árban csak 1-2 ezres különbség van a jóval lassabbakhoz képest, és egy esetleges processzorcserénél jól fog jönni a plusz sávszélesség. Alaplapokból elég nagy a szórás, ha később nem akarunk váltani processzort, akár egy A320-as chipsettel ellátott példányt is választhatunk, ellenkező esetben pedig érdemes lehet egy kicsit feljebb is nézelődni, ha például USB 3.1 Gen2-es csatlakozót szeretnénk, vagy egyéb extrákat. Videokártyából alternatívaként még érdemes itt megemlíteni az RX 560-ast, ami 10-15%-kal olcsóbb, és hasonló teljesítményt nyújt, de a DX11-es címekben a GeForce gyorsabb. Ráadásul a GTX 1050-esnek van mostanában egy 3GB-os változata is, amit eredetileg a kínai piacra szántak, de végül kiszabadult nyugatra. Kisebb memória-sávszélesség, és jóval erősebb GPU jellemzi, de utóbbi miatt a legtöbb játékban gyorsabb, mint a 2 gigás. Ha jó áron látjuk, érdemes behúzni.

A GameLine esetében már semmiképpen sem ajánljuk a lassabb memória beszerzését, mert a 2200G/1300X meghálálja az extra órajelet. Az RX 580 természetesen ízlés szerint leváltható egy 6GB-os GTX 1060-asra is. Játékfüggő, melyik a jobb, de átlagban az RX nyer, míg a GeForce-ok kevesebbet fogyasztanak és általában halkabbak. (A 3GB-os GTX 1060-as pedig körülbelül az RX 570 teljesítményét hozza, de most nem sokkal olcsóbbak az erősebb kártyáknál.)

Aki úgy érzi, egy kicsit el van veszve a komponensek között, annak mindenképpen ajánljuk az iPon oldalán a Gépösszerakó használatát, figyel a függőségekre, így nem lehet például rossz processzort választani az adott alaplaphoz. Amennyiben pedig magunk szerelnénk össze új gépünket, ne felejtsünk el BIOS frissítést kérni új generációs processzor vásárlása esetén, mert sok fejfájástól kímélhetjük meg magunkat vele!



AMD Athlon 200GE

Cooler Master MasterBox 5 Lite

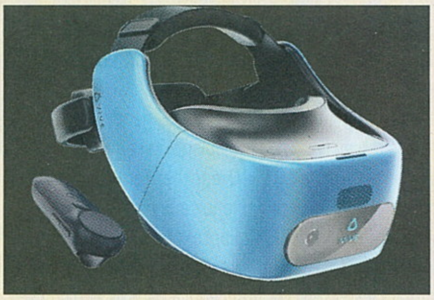
Sapphire RX 580 Nitro+

ASUS DUAL RTX2070

KÍNÁBÓL JÖTTEM, MESTERSÉGEM CÍMERE...

Manapság egyre több, kifejezetten a kínai piacra szánt vagy ott debütáló termékkel találkozhatunk, legyen az szoftver vagy hardver. Novemberben három olyan eszköz is kilép a Nagy Fal árnyékából és világhódító útjára indul, melyek idehaza is érdeklődésre tarthatnak számot.

Elsőként említjük a Xiaomi Black Shark telefonját, melyet kifejezetten játékra szántak. És nemcsak nevében gamer, hanem teljesítményében is, hiszen a Black Shark a Qualcomm jelenlegi legerősebb processzorát kapta meg a Snapdragon 845 képében, melyhez Adreno 630 renderer dukál, és mellé kapunk még 8 GB RAM-ot és 128 GB tárhelyet is. Hogy fél óránál tovább bírja a megpróbáltatásokat, egy 4000 mAh kapacitású akkumulátorral szerelték fel az amúgy 1080×2160 pixel felbontású (21:9) kijelzővel bíró készüléket. És ha ez még nem lenne elég, lecsatolható kontrollert és folyadékhűtést is kapott az Android 8.0 (Oreo) rendszert futtató kütyü, mely már talán nem is telefon, hanem telefonálásra is alkalmas kézikonzol. A Xiaomi Black Shark év elején mutatkozott be a távolkeleti piacon, és már november 16. óta elérhető 28 európai országban, köztük hazánkban is.



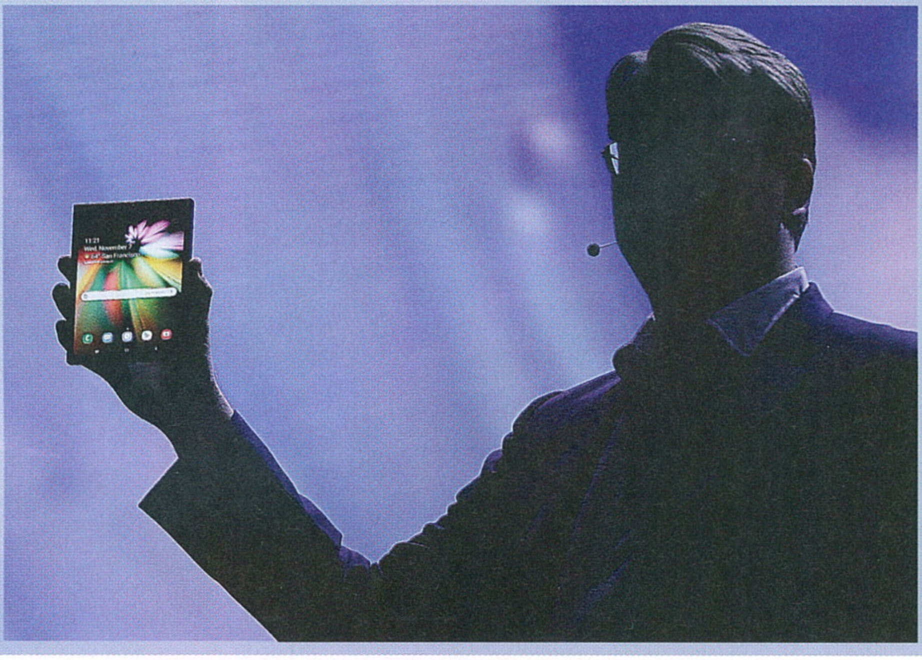
Hónap elején ugyancsak elhagyta a távoli ország határait a HTC önálló VR-headsetje, a Vive Focus is, bár a cég elsősorban nem a nagyközönséget, hanem a vállalatokat célozza meg. Ebben olyan funkciók segítik, mint a Vive Sync, melynek segítségével már nem is kell ott lenni a meetingen, hanem a résztvevők egy közös virtuális térben intézhetik el a megbeszélést, vehetnek részt továbbképzésen, vagy éppen vészhelyzeti kiképzést kaphatnak. A készülék lelke a Qualcomm Snapdragon 835, mely két, összesen 2880×1600 pixel felbontású kijelzőt hajt meg, összesen mintegy háromórányi üzemidőt biztosítva. Szép új jövő, de legalább a rengeteg túlórától nem kell félni, mert előbb-utóbb az aksi is lemerül.

És ha már szép új jövőről esett szó, nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy Kínában bemutatkozott az első virtuális, AI-vezérelte hírolvasó. Az állami hírügynökség, a Csinhua üzemelteti az „AI anchor"-nak nevezett (nyersfordításban MI horgony) szoftvereket, melyek külső megjelenésüket, kivetülésüket élő emberektől kölcsönözték. Az így kreált hírolvasó szája aztán a bevitt szöveg alapján mozog, melyet szintetizált hangon olvas fel, és egyedül ez utóbbi az, ami alapján még ki lehet szúrni a különbséget közte és egy valódi személy között. Előnye, hogy 24 órában képes dolgozni megállás nélkül, és ugyan túlórázik, de még túlórapénzt sem követel. Most még.

HAJTOGATHATÓ ZSEBREVALÓ

Eddig csak pletykák szóltak az összehajtogatható okostelefonokról, de tudni lehetett, hogy nem csak légből kapott híresztelésekről van szó. A Samsung be is mutatta új készülékét, mely az Infinity Flex Display előnyeit egyesíti a telefonnal egyetlen készülék képében, melyet szétnyitva gyakorlatilag egy tabletet kapunk. A cég elmondása szerint hónapokon belül meg is kezdik a tömeggyártást, vagyis várhatóan jövő év elején már kapható lesz. Túl sokat ugyan hivatalosan még nem árultak el róla, így egyelőre még nem tudni, hogy milyen processzort kap, és milyen áron fogják vesztegetni.

Egyes források tudni vélik, hogy az új készülék az F-sorozat lesz, és brutális 1770 dolláros árcímkét kaphat, bemutatására pedig jövő év márciusában kerülhet sor, a tizedik születésnapját ünneplő Samsung Galaxy S leleplezése után. Mindez egyelőre csak pletyka, de a kijelzőt már hivatalosan is részletezték. Összehajtott állapotban 840×1960 pixel és 4.58 hüvelyk képátlójú kijelzővel büszkélkedhet (21:9), míg teljesen kinyitva 1536×2152 pixel felbontásra nő a hasznos felület, mely immáron 7.3 hüvelyken terül el (4.2:3). A sztenderdnek nevezhető 420 PPI képpontsűrűségnél ugyan létezik magasabb is, de panasz nem lehet rá. A Google már be is jelentette, hogy az Android támogatni fogja a „foldable" (összehajtható) telefonokat, szóval a kezdeti szoftveres támogatásra biztos nem kell várni.



SAMSUNG- ÉS APPLE-GYILKOS A JÖVŐBŐL

HUAWEI P20 Pro

[ÍRTA POZANDA] Az elmúlt években remek készülékeikkel és agresszív árpolitikájukkal a kínai gyártók – mint a Xiaomi és a Huawei – letarolták a piacot. Az egykoron low-end telefonokkal a piacra betörő Huawei felnőtt, most pedig kiadta a Huawei Mate 20 Prót, amely méltó vetélytársa a Samsung és az Apple legjobb okostelefonjainak.

Méltó vetélytársa, hiszen a Huawei mérnökei ezúttal semmin sem spóroltak. A kínai vállalat zászlóshajója megkapta a ma létező legjobb megoldásokat, például a képernyő alá épített ujjlenyomat-olvasót, a 3D-s arcfelismerést, a sort pedig napestig lehetne folytatni. Már ebből a rövid összegzésből ki lehet találni, hogy a Mate 20 Pro nem olcsó telefon, kártyafüggetlenül 290 ezer és 330 ezer forint között árusítják az üzletek, de ennél jobb készüléket ma nem is találhatnak a luxuscikkek szerelmesei.

LUXUS A KÖBÖN

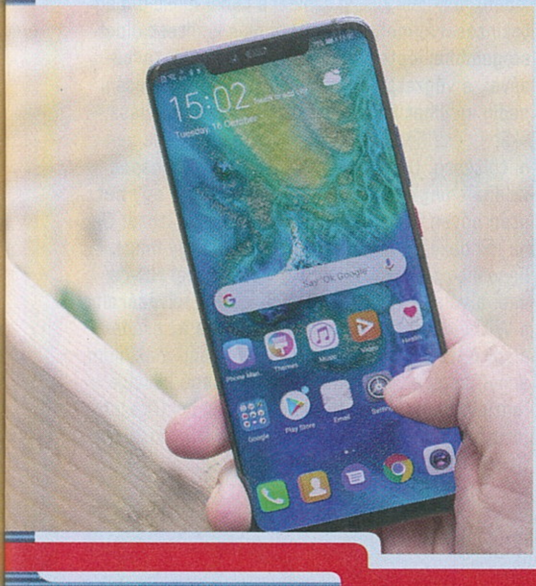
A Huawei Mate 20 Prót kézbe véve azonnal ezt az érzést lehet megtapasztalni. A dobozt felnyitva a szemünk elé egy tepsimobil, egy 6,39 hüvelykes, 19,5:9 képaránnyal rendelkező készülék kerül. Az illesztések pontosak, a telefon remekül össze van rakva, a hátlap azonban elképesztő módon gyűjti az ujjlenyomatokat. A fényes, sima – körömmel megkapargatva viszont érezhetően recézett – hátoldal miatt képes kicsúszni az ember tenyeréből, így vigyázni kell, nehogy korai halált haljon a készülék. Ez a Mate 20 Pro egyetlen hibája, bekapcsolva pedig elkezdődik a csoda.

A szinte káva nélküli, hajlított kijelző hihetetlenül gyönyörű képet ad: a felbontása 1440x3120 pixel, felül középen helyezkedik el a szenzorsziget, közismertebb nevén a notch. Ezt lehet szeretni, lehet utálni, mi nem találtunk benne kivetnivalót: különlegesség, amit idővel ugyanúgy meg lehet szokni, mint bármi mást a technológiai fejlesztések sorában.

A telefon meghajtásáért egy Kirin 980-as processzor felel, 6/8 giga RAM és 128/256 giga háttértár társaságában, így aztán nincs olyan program, ami ne lenne villámgyors ezen a hardveren. Az általános használat remek, az Android Pie és az Emui 9.0 egyesüléséből született felhasználói felület teljesen átlátható, ráadásul bele sem ununk a nézegetésébe, hála a tapéták állandó váltakozásának. Hurrá!

A hangszórók erőteljesen szólnak, mind telefonálás, mind zenehallgatás/filmnézés közben, és itt is egy igen érdekes, ugyanakkor szokatlan megoldást alkalmaztak a tervezők. A fő hangszóró ugyanis az USB Type-C port mögé került, de van egy beszédhangszóró is, így sztereó hangzást kapunk. Három és feles jack dugót nem kapott a Mate 20 Pro, átalakítóval tudunk vezetékes fülhallgatót csatlakoztatni a telefonhoz. A telefon egyértelműen legnagyobb durranása a három kamera és vaku kombó, amivel nincs olyan téma, amit ne tudnánk profi szinten megörökíteni. A trióból kettő kamera nagy látószögű és extra széles látószögű optikát kapott, a harmadik pedig a telefotózáshoz használható.

A beépített szoftver szinte minden lehetőséget tartalmaz, amivel kiélhetjük kreativitásunkat. A blende előválasztástól kezdve az éjszakai fotókon és a 4K-s videókon (köztük time-lapse is van) keresztül a zársebesség előválasztásig terjed a lehetőségek tárháza, szóval egy profi fotós is nyugodtan otthon hagyhatja a nehéz DSLR gépét, mert a Mate 20 Pro is képes elvégezni azokat a feladatokat, mint a nagyobb testvérek.



Huawei Mate 20 Pro	
Processzor	8 magos Kirin 980
RAM	6/8 Giga
Háttértár	128/256 Giga
Memória bővítés	Nano-SD (saját szabvány, max. 256 Giga)
Kijelző	Amoled, 16 M szín
Kijelző védelem	Gorilla Glass (nem nevesített)
Kijelző felbontás	1440x3120 (538 ppi)
Rendszer	Android Pie (9.0) + Emui 9.0
Fő Kamera	40 MP (F/1.8, 27 mm)
	20 MP (F/2.2, 16 mm)
	8 MP (F/2.4, 80 mm)
Szelfi-kamera	24 MP (F/2.0, 26 mm)
Optika gyártója	Leica
Akkumulátor	Li-Ion, 4200 mAh
További extrák	Gyorstöltés
	Fordított töltés
	Fotó/Videoszerkesztő
	5x optikai zoom

AZ ÉV LEGJOBB TELEFONJA

A Huawei Mate 20 Pro egy lenyűgöző telefon lett, ami még árban is alávág a konkurencia termékeinek. Retteghetnek a nagy öregek, a kínaiak ugyanis fénysebességgel törnek előre, ha pedig így folytatják, a Huaweinek és a Xiaominak is megvan a lehetősége, hogy fellépjen a mobilgyártók dobogójának legfelső fokára, hogy aztán évekre ott is ragadjanak. A Huawei Mate 20 Prót látva nagyon nehéz a jövőt elképzelni, mert ez a készülék olyan, mintha onnan érkezett volna. Igen, nagy szavak, de ez tényleg olyan telefon, amiről nagyon nehéz a megadott keretekben írni, mert annyit tud, ami nem egy, de két-három oldalt is megtöltene. Ezt a telefont látni kell, használni, megtapasztalni, mert csak így tudja átadni azt az élményt, ami jelenleg kétségtelenül egyedülálló.

Karácsonyi kütyüajánló

Zsebrevágtuk a zenét

[ÍRTA **BODAK**]

A B&O Beoplay P2 a bluetoothos hordozható hangszórók egyre nagyobb és egyre népszerűbb piacán kíván érvényesülni. Maga a márkanév szélesebb körökben talán nem cseng ismerősen, hiszen idehaza (is) a JBL a menő e téren, de a felsőkategóriás kütyüket vásárlók biztos találkoztak már vele – ne, ne lapozz tovább, a Beoplay P2 nem kerül százezrekbe, bár olcsónak sem neveznénk a maga 50 ezer forintos címkéjével. Ezért cserébe azonban a minőségi anyaghasználaton felül két, egyenként 15 W teljesítményű sugárzót kapunk, melyek közül az egyik csak a mélyhangokért felel. No, ne gondolj brutális basszusra, de a többi, azonos súlykategóriában versenyző hangszórót simán maga mögé utasítja, plusz a magas- és középhangok is jól szólnak. Viszont ez a konfiguráció azt is jelenti, hogy nem számíthatunk sztereó hangra, de megkockáztatjuk, hogy ez ennél a méretnél nem feltétlenül baj. Egy tenyérnyi (140 mm hosszú és 80 mm széles a kütyü) és pehelysúlyú (mindösszesze 275 grammos), akár zsebben is elférő eszközhöz képest kiemelkedő a hangereje és a hangzása is, torzítást a csúcsteljesítmény kihasználásakor sem tapasztaltunk. Ha nem bömböltetjük, gyakorlatilag egy egész munkanapot kitart az 1100 mAh-s akkumulátor, melyet alig két óra alatt tölthetünk fel USB-C portról. A dizájn egyszerű, a bekapcsológomb el van rejtve, a további funkciókat pedig a hozzá tartozó applikációval kontrollálhatjuk, melyet mindenképp ajánlunk, hiszen a hangerőt máshogy nem is szabályozhatjuk, csak szoftveresen, de egyébként is hasznos és könnyen kezelhető. A hangszóró/mikrofon kopogtatásával és rázással is leállíthatjuk a lejátszást, válthatunk számot, vagy indíthatjuk a Google digitális asszisztensét, hogy tovább hangutasítással kezeljük az eszközt, melyet akár telefonálásra is használhatunk. Tény, hogy árkategóriájában találni jobbat-hangosabbat is, de ilyen kicsit és könnyűt, ennyire kiemelkedő hangminőséggel aligha. ◼

Sportos és okos

Nevezzetek régimódinak, de engem egész egyszerűen taszítanak azok a csuklóra aggatható kütyük, melyekről messziről meg lehet mondani, hogy okoseszközök. De felteszem, hogy ezzel nem csak én vagyok így, hiszen a gyártók mind kínálnak hagyományosabb kivitelű okosórát és aktivitásmérőt. Ez utóbbiak körébe tartozik a Withings Steel HR Sport is, mely első ránézésre nem tűnik okoseszköznek, pedig az. Már ha hagyja magát. A pulzusmérésen és lépésszámlálón túl semmi más nem működik külső applikáció nélkül, még ébresztőt sem lehet beállítani. Persze azzal az egy gombbal, amivel rendelkezik, nem is nagyon menne, hiszen bár ösztönösen tekerné az ember, csak a nyomás és nyomva tartás kapott funkciót. Ami viszont nagyobb baj, hogy az elvileg mellé fejlesztett program képtelen volt csatlakozni az órához, hiába látta azt bluetoothon mindhárom telefon, amivel próbáltuk. Így másik alkalmazást kellett használnunk, és nem tudunk nyilatkozni magáról a programról. Az óra külseje egyszerű és elegáns, anyaghasználata kiváló, háza rozsdamentes acél, mely 50 méterig vízálló. Nálunk szilikon karpánttal járt, de kérhető bőrrel is némi felár ellenében. 40 mm átmérőjű számlapján az óra- és percmutatókon túl van egy kisebb is, mely egy külön körben, százalékos arányosan mutatja a napi előirányzott lépésszámot. Ezzel átellenben, felül a monokróm LCD kijelző szolgál a többi funkció megtekintésére, melyek között a már említett oldalsó gombbal léptethetünk, annak nyomva tartásával, a végzett tevékenység kiválasztása utáni pedig indulhat az elégetett kalóriák számlálása – akár egész hónapban, anélkül, hogy le kéne venni töltésre. Üzemideje a reklámozott 25 napot valóban megközelítheti, a nálunk töltött egy hét után bőven 80% fölött járt az akkumulátora. De ha mindeközben azon gondolkoztál, hogy miért hasonlít ez az óra annyira a Nokia Steel HR-re, íme, a válasz: a Nokia még 2016-ban felvásárolta a Withingst, és idén vásárolta vissza az eredeti alapító, Éric Carreel. Ezzel nincs is baj, maximum annyi, hogy a Nokia hasonló képességű kütyüje a fentieket olcsóbban tudja, és az a kábé 10 ezer forintos előny sajnos nagynak számít a Withings Steel HR 70 ezres órájával szemben. ◼

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

EGYSZERŰEN NAGYSZERŰ

AOC 24V2Q

[ÍRTA **BODAK**]

Az AOC idehaza talán kevéssé ismert márka, hiszen az olyan nagyok árnyékában, mint a Samsung vagy az LG, bizony nem egyszerű labdába rúgni. Pedig a monitorok piacán bőven van választék, és van egy olyan érzésünk, hogy az AOC monitorjairól a jövőben még hallani fogunk.

Mint azt a bevezetőben említettük, idehaza ismeretlennek nevezhető márka az AOC (régebben Admiral Overseas Corporation), de ez nem jelenti azt, hogy a cégnek ne lenne kellő tapasztalata a kijelzők gyártása terén. A vállalat története egészen az 1930-as évekig nyúlik vissza, ugyanis Chicago városában akkor alapult meg az Admiral. Akkor még képcsöves tévéket gyártottak, a színes televíziók piacán az elsők között. Az AOC az 1960-as évek végén indult Tajvanból, majd egy évtized után a két cég egyesült, így született meg az AOC International, mely később a TPV Technology Limited zászlaja alatt robbanásszerű növekedésnek indult. Ha most azon gondolkoznál, hogy mi a szösz a TPV, akkor legyen elég annyi, hogy egy igen nagy panelgyártó, mely a világpiac harmadát uralja a leszállított darabszám tekintetében.

PANEL, DE NEM HÁZ

És ha már a panelnél tartunk, tesztünk alanya, mely a roppant fantáziadús 24V2Q nevet viseli, IPS panelt kapott, annak minden előnyével és hátrányával egyetemben. A kijelző 23,8 hüvelyken terpeszkedik és jobbára kávamentes. Azért csak jobbára, mert bár igen vékony, azért mégiscsak van, csak az alsó peremet leszámítva nem lóg ki a képernyő síkjából. Ez elsősorban a többmonitoros felállásnál hasznos, így kevésbé zavaró a fekete csík, mely felszeli a képet. Másrészt elegáns megjelenést kölcsönöz a monitornak, plusz erre még egy lapáttal rátesz az amúgy is vékony dizájn. Egyetlen apró szépséghibát azért felróhatunk neki, az üveglap és a műanyag „ház" illesztésénél lehetett volna igényesebb a kivitelezés.

A ragasztóanyag itt-ott kiszivárgott a gyártás során, utólagos kezelést szemmel láthatóan nem kapott, és bár nem ezt fogjuk nézegetni, szemet szúr. Bár lehet, ez csak a mi példányunkra igaz.

Fentebb esett szó előnyökről és hátrányokról, térjünk is rá ezekre. Mindkettő az IPS panel sajátosságaiból adódik: a technológia a lehető legjobb színhűséget és torzulás nélküli betekintési szöget biztosítja, de a válaszidő nemigen tornázható 5 milliszekundumnál lejjebb. Ezt kompenzálandó 75 Hz-es képfrissítési rátát kaptunk Freesync-támogatással, FHD (1920×1080) felbontáson, teljesen elfogadható, versenyképes áron.

BÁR AZ AOC ITTHON MÉG NEM KIFEJEZETTEN ISMERT MÁRKA, MINŐSÉGET KÉPVISEL, SŐT MÁR A SZERKESZTŐSÉGÜNKBE IS BEKÖLTÖZÖTT PÁR MODELLEL.

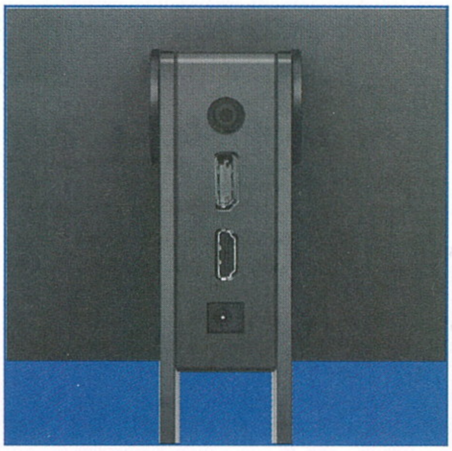
SALLANGMENTESSÉG MINDEN SZINTEN

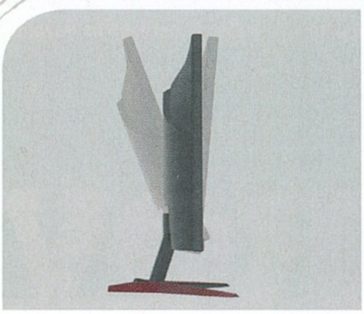
Nemcsak a dizájn egyszerű, hanem a csomagolás és a funkciók összessége is – a szokásos fényerő, kontraszt, színegyensúly beállításokon túl sok extrára nem számíthatunk. Szintén apróság, de nagyon kényelmetlen helyen vannak a kezelőgombok, alig tapinthatók ki, és nehéz őket megnyomni is. Egy négy irányba mozgatható, plusz nyomható „joystick" sokkal-sokkal jobb megoldás. Oké, ha egyszer megvan a kívánt beállítás, általában már nagyon nem szoktuk piszkálgatni, de a ragasztáshoz hasonlóan picit ez is rontja az összképet.

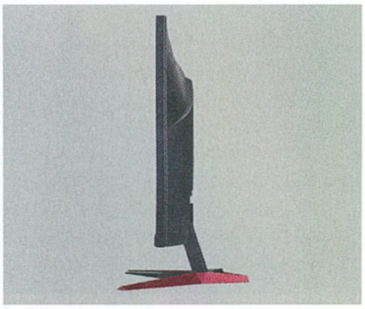
Ugyanez a megállapítás érvényes a kimenetekre is, melyek a tartóoszlopon sorakoznak egymás alatt. Egy DisplayPort 1.2, egy HDMI és egy 3.5 Jack kapott egymás alatt helyet, bár manapság többre nem igazán van szükség. Na, jó, a finynyásabbak talán egy USB-t, esetleg egy plusz HDMI-t, a régimódiak meg egy DVI csatolót hiányolhatnak róla, de az igazat megvallva, mostanában már egyik sem létszükséglet az átlagfelhasználónak. Maga az oszlop egy egyszerűen, szerszám nélkül is pillanatok alatt rögzíthető, stabil talpra csatlakozik, felül pedig egy, a képernyő megdöntésére szolgáló csuklóban végződik. A csomag része még egy HDMI és egy DisplayPort kábel is, mindkettő 1.8 méter hosszú.

ÁTLAGOSAN ÁTLAGON FELÜLI

Az apróságoktól eltekintve panaszkodni nincs okunk, és bár felszereltségét tekintve nem vagyunk elájulva, képességeit tekintve hozza azt, amit egy FHD monitortól elvárunk, végeredményben pedig a külső sem emeli ki a tömegből. Egy dolog azonban igen, méghozzá az ára, mely teljesen versenyképes, sőt kávamentes kijelzőt ilyen tulajdonságokkal ilyen áron nehéz találni. G







acer Nitro VG270

[ÍRTA BODAK] Az Acer Nitro VG270 a gyártó VG0 jelzésű sorozatát erősíti, és igen meggyőzően teljesít minden téren, csak találjunk neki helyet az asztalon. Ha ez sikerült, akkor ismerjük fel, hogy ez nemcsak nevében gamer monitor, hanem kvalitásaiban is.

Be kell vallanom, mindig előítéletekkel közelítettem a „gamer" jelzővel illetett cuccok felé, főleg, ha monitorról esett szó. Ezeknél ugyanis gyakori, hogy a csecse dizájnnal, a gyors válaszidővel és a funkciók tengerével vagy ezek kombinációjával próbálják leplezni a (szerintem) legnagyobb problémát: az IPS panel hiányát. Mert mára bizony már nem tízesével, hanem egyesével számoljuk a válaszidőbeli eltérést a paneltípusok között, így felhasználói szempontból majdhogynem okafogyottá vált a TN panel erőltetése. De csak majdhogynem, mert azért akad pár apróság, amik mellett nem mehetünk el szó nélkül.

SZÉP... NAGY

Lássuk szépen sorban, mivel is kecsegtet az Acer Nitro VG270. FHD felbontás 27 hüvelykes képátlón, IPS panel, 75 Hz-es képfrissítés és 1 ms válaszidő. Ahogy a mondás tartja, nem a méret a lényeg, és ez bizony ennél a felbontásnál, ezen a képátlón tökéletesen látszik is. Asztali gép esetében, nagyjából 1-1,5 méter távolságból is hangsúlyosabbak, nagyobbak a pixelek, állóképeknél szabad szemmel is jól látszódnak a „fűrészfogak". Hiába, az FHD felbontás, ha közelről nézzük, még mindig 25 hüvelykre való, mert ott még elfogadható a képpontsűrűség. Az IPS panel hozza az elvárhatót, a telített színekre és a betekintési szögre itt sincs panasz, az Acer VG270 minden irányból jól megőrzi a színeket. Amire szükség is van, hiszen ebben a méretben, nézőpontunk távolságtól függően a gyengébb minőségű TN panelek már hajlamosak lennének a széleken lévő torzításra.

A Freesync remek extra, ahogyan a menet közben, egy gombnyomásra változtatható előre konfigurálható kalibrációk is, melyek között még a monitor közepére szögezhető hardveres célkereszt is megtalálható. Kapcsolódási felületnek VGA és HDMI szolgál, és akár a falra is rögzíthetjük az amúgy stabil lábakon álló „kicsikét". A beépített hangszórót csak azért kár volt erőltetni, mert a HDMI hangot is továbbít, mert ez sajnos gyenge, de legalább rosszul cseng, így maradunk a fülesnél.

A NITRO VG270 EGY REMEK MONITOR, A MEGFELELŐ BEÁLLÍTÁSOK MELLETT SZELLEMKÉPET SEM MUTAT, AZONBAN EGYESEKNEK SZEMFÁJÁST OKOZHAT.

KETTŐ + KETTŐ NÉHA ÖT

Mindenképpen meg kell jegyeznünk, hogy a feltüntetett 1 ms-os válaszidő egy IPS paneltől túl jól hangzik, hogy igaz legyen. Na, nem hazugság, hiszen nincsen iparági sztenderd, de a tisztánlátás érdekében nem árt, ha tudtok pár dologról. Egyrészt, a feltüntetett válaszidő minden monitornál a belső teszteken elért legjobb eredményt mutatja, vagyis a gyakorlatban tapasztalt eredmények ettől egészen eltérhetnek, és igen nagy szórást mutathatnak. Másrészt a nevezett 1 ms válaszidőt esetünkben úgy érték el, hogy egész egyszerűen más a mérési módszer, nem véletlen, hogy odabiggyesztették a „Visual Response Boost" (VRB) feliratot. Hogy érthető legyen, miről beszélek, a TN paneleknél általában a GTG (Grey to Grey) értéket mérik, vagyis azt az időt, mely alatt a monitor egy adott szürkeárnyalatról a fehéren át újra visszavált. Míg az MPRT (Moving Picture Response Time) egészen más tészta, és egy kis technikai trükközéssel letornázható a milliszekundum: a képfrissítéssel azonos frekvencián történő villódzással (teljesen fekete kockák beillesztésével) ideális esetben eliminálható a gyors mozgásnál észlelhető elmosódás. Ahhoz, hogy ez tökéletesen működjön, az kell, hogy a háttérfény és képkocka/másodperc értékeink ideális esetben azonos frekvencián legyenek, monitorunk képfrissítése pedig vagy egyenlő, vagy magasabb legyen ennél az értéknél; máskülönben „szellemképes" lesz a mozgó objektum. Ja, és hogy még bonyolítsuk: alacsony GTG mellett még lehet magas az MPRT, vagyis húzhat csóvát a szaladó kép.

ATTÓL MÉG LEHET JÓ

Most, hogy jól elkeserítettem mindenkit, lássuk jó-e ez nekünk. Nos, igen is, meg nem is. A csak 60 Hz fölött bekapcsolható MPRT funkció esetünkben „extreme" fokozaton közel tökéletesen működik, csak halvány szellemkép látszik. Ez azonban pár hátrányt hoz magával. Egyrészt sötétebb lesz a képernyő a félidőben beillesztgetett képkockák miatt, másrészt a Freesynckel nem működik együtt, végezetül pedig az arra hajlamosaknál (köztük nálam is) zavaró az egyébként „láthatatlan" vibrálás, szemfájdalmat, fejfájást, szédülést okoz. Ha te nem tartozol közénk, akkor viszont 65 ezer forintos áron az Acer VG270 már lopásnak számít, annyira jó vétel.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és Pozandr

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

December van, az év legszebb időszaka, a karácsonyi készülődés áll mindenki előtt, és persze ilyenkor számot vetünk, hogy mit tettünk jól és rosszul az évben. Sajnos nekem nem sikerült annyi játékot végigjátszanom, mint amennyit szerettem volna, ez rossz volt, az viszont jó, hogy 18 év Levrov olvasása után én vehettem át a gyeplőjét, legalábbis fél kézzel. Mert ugye itt van AliceWake is, aki párom ebben a páratlan rovatban, szóval hallgassátok meg/olvassátok el őt is! – Pozandr

Akkor a borospohár és a parmigiano mellett az idei évet is számba veszem. Sok rosszra nem is emlékszem, csak arra, hogy Borzongás és PC Guru. Utóbbit még a kozmetikusom is ismeri. Ennyit a szentimentalizmusról. Mentem zombikat hentelni. (Csak előbb még elolvasom a leveleket.) – AliceWake

SZIASZTOK GURUSOK!

Ha már hiányt szenvedtek levélben akkor Dr. Tóth orvosolja ezt a hibát. Szóval, nem tudom mióta olvasom a Gurut. Emlékszem, az első számot akkor vettem meg mikor a Witcher játékról írtatok ***(Akkor mégis tudod. – AW)*** **(Régen volt, de nem elég régen, szóval fiatal vagy még. – Pozandr)** és egy lenge öltözetű hölgy **(Tris Merigold volt az, és konkrétan nem volt rajta semmi, csak a jobb combján egy tőr a tokjában. Kaptunk is érte, hogy megrontjuk a fiatalságot. – Pozandr)** ***(Ja, mert az erőszak mehet, de ha a női test szépségéről van szó, mindenki menekül. Nem baj, több jut nekem. – Böjti)*** volt a címlapon. Remélem nem a konkurencia újságja volt, ha igen akkor bocs, 38 évesen sokat felejt az ember. Azóta rá szoktam a Playboyra **(Abban egy ideig nem voltak meztelen hölgyek. – Pozandr)**, ha már lenge öltözetű hölgyeket akarok látni, de a Guru is maradt.

Emlékszem a Bate által írt Far Cry 3 cikk győzött meg, hogy meg vegyem a játékot. A cikk azóta is meg van. Ereklyeként őrzöm. **(Ennek Bate biztosan örül. Ugye, volt főszerkesztő úr? – Pozandr)** Talán egyszer értékes lesz és fedezni tudom az unokáim egyetemét. **(Jó is lenne, ha ilyen értéke lenne a cikkeinknek, már milliomos lennék. – Pozandr)**

De mit is akarok ki hozni ebből? Mióta olvasom az újságot mindig felbukkan a „faék egyszerűségű történet" kifejezés. S a mai napig nem tudtam eldönteni, hogy ez most pozitív vagy negatív vélemény Jó, tudom játéka válogatja, de akkor is. Szerintem itt ***(Lehet, hogy ott, amott, esetleg másutt még nem. – AW)*** a 21. század elejére minden létező történetet elmeséltek már. **(Ha így lenne, nem lennének új könyvek, filmek, színdarabok és így tovább. – Pozandr)** Újat már nem igen tudnak mondani. Szóval, kedves páciens, heveredjen Dr. Tóth kanapéjára és mesélje el, hogy-szerelmes volt az anyába?-ön számára mi az igazán jó történet.

Mert itt van, amivel most játszom: Splinter Cell: Double Agent. Angolul nem tudok **(Nagy hiba, a játékhoz ez bizony kell. – Pozandr)**, térkép semmit nem mond, hogy hova kell mennem és a játék elvárja, hogy tudjam, hogy mit, hol és mikor. Szóval, ha ez bonyolult történet akkor inkább ki hagyom (De azért végig viszem, nem szeretem a dolgokat félbe hagyni.). ***(Minden történet bonyolult, ha nem értem a nyelvet, amin mesélik… Lehet, hogy nem is történet, csak egy étlap, vagy a térhajtómű műszaki leírása. – AW)*** Ellenpélda, Far Cry sorozat, Assassin's Creed 1-2-3. Történet számomra jó és minden ott van, ami egy jó játékhoz kell. Főleg a térkép, ami mindent jelöl. Már hallom a játék fanok hőbörgését, akik bekötött szemmel játszanak mert ők szeretik a kihívást majd jó elküldenek a jó édes… mert ilyen lúzer minek játszik a nagyok játékával. **(Ilyen nincs, ez a közösség legyen összetartó és egymást segítő. – Pozandr)** Pedig én is szeretem a jó és könnyű kihívást. ***(A könnyű kihívás egy oximoron. – AW)*** **(Ebben szerinted nincs ellentmondás? Ha valami könnyű, abban nincs kihívás! – Pozandr)** Csak nekem a toronymászás kész élvezet még századjára is. ***(Hát, van, aki meg szeret virtuálisan, de real time zabot termeszteni, nincs abban semmi. – AW)*** **(Sőt az, arról való leugrás is, például az inFamousben. A való életben azért nem tenném meg, de gondolom te is így vagy vele. – Pozandr)** S történet „faék egyszerű?" Na, bumm akkor mi van, jó legyen a játék és kész. ***(Hát, a jó azért nagyon szubjektív. – AW)*** Miért kell agyonragozni? Olvastam a múltkori „Cyberpunk 2077"cikket és megrémültem. Ha ez nem lesz bonyolult akkor semmi sem. Figyeljétek meg, a sok apróság mögött elvész a lényeg, túl sok történet szálat akar majd kézben tartani, de elvérzik majd. ***(És a történet vagy az interpretáció hibája? De lehet, hogy egyik sem, csak júzer error? – AW)*** Szerintem egy történet legyen egyszerű és jól kézben tartható. **(Akkor a több szálon futó filmekért sem vagy oda? – Pozandr)**

Röviden ennyi voltam. Csókoltatom Dreamer-t, AliceWake-et, szuper a levrov ***(Pozandr is köszöni, de egy pacsinak ő jobban örülne. – AW)***, csak így tovább, Beez-t, és persze Siklara-t. Szeretem az okos és szép nőket. Ki akar randizni? **(Vannak jobb társkeresők is, mint egy PC-s játékmagazin. Tessék válogatni! – Pozandr)** S a legfőbb: a Guru legyen veletek barátaim. Minden jót kíván a ti hű olvasótok:

TÓTH JÓZSEF

Ha már szóba került, akkor el kell mondani, hogy minden műfajnak megvannak a maga stílusjegyei. Emlékszem, gamer pályafutásom kezdetén a legösszetettebb története a System Shock 2-nek volt. Az idők változásával ezek is változnak. Régen egy akciójátékban mentél előre, lelőttél mindenkit, majd a végén kaptál egy pontszámot. Ma már egy Battlefield is elmeséli egy korszak eseményeit, egy RPG-től pedig elvárják a játékosok, hogy az kellően összetett legyen, játékmechanikában és történetben is. A fejlesztők pedig törekednek is erre ***(Legalábbis nem ártana! Az Adwanced Warfare-nél nem nagyon erőltették meg magukat, azóta meg még annyira sem. Idén már sztori sincs!!!4!! Nem mintha hiányozna. – AW)*****, mert csak így tudják elmesélni azt, amit megálmodtak.** ***(Kivéve azok a fejlesztők, akik kizárólag bevételről álmodnak – AW)*** **A CD Projekt Redet nem kell félteni, hiszen az elmúlt évtizedben bebizonyították, hogy tudnak világot építeni. A történet hiánya/a faék egyszerűségű sztori azonban fel sem tűnik az olyan címek esetében, mint a Dead Cells** ***(Vagy egy nagyon új példa: a Persistence PSVR-on. Pont annyi sztori van, hogy ne zavarjon, de legyen értelme annak, amit csinálsz. Az Overkill's The Walking Dead szintén ilyen, és így is zseniális szerintem. – AW)*****, ahol az önfeledt szórakozásra, a kikapcsolódásra helyezték a fejlesztők a hangsúlyt. – Pozandr**

SZIASZTOK!

Igazából az első Fallout játék amivel játszottam az a Fallout Shelter volt (mobilon). Maga a játékkal nem volt sok gondom, nekem tetszett. Az elmúlt hetekben/hónapokban nem játszottam a játékot, mert meg untam! Mivel nem játszottam több Fallout játékkal ezért nincs mit mondjak, csak bizakodok, hogy én leszek-e a szerencsés nyertes. Köszönöm! ***(Ömm. Oké. Végül is, ez is egy valid megközelítés :D – AW)***

Szép napot! **KOVÁCS SZABOLCS**

A HÓNAP LEVELE
NOSZTALGIAVONAT

Sziasztok!

Először is szeretném kifejezni szívből jövő részvétemet, hogy Zolee után CovBoy is elhagyja a szerkesztőséget.☹ Persze csak viccelek, hiszen Martin is biztosan helytáll majd főszerkesztőként. **(Azt hiszem, tévedtél néhány évtizedet. – Pozandr)**

Ahogy a bekösziből is láthatjátok, nem vagyok mai csirke. **(Tényleg nem, lásd előző pont. – Pozandr)** Épp ellenkezőleg, régi vágású férfiember vagyok, akinek annak idején mindene volt a játék. Azóta viszont jó sok víz lefolyt a Dunán – csak hogy egy igazán bölcs hindu szólásmondással éljek. Közel egy évtized kihagyás után **(Volt az több is, ha CoVboyt emlegeted. – Pozandr)** azonban játék közelbe kerültem. Sokakkal ellentétben nálam pont fordítva történt. Míg jópáran innen ismerték meg a Borzongás magazint, addig én a Borzongásból figyeltem fel újra a PC Gurura. ***(Igen, minden második oldalon elrejtettünk egy tudatalattira ható üzenetet. Böjti, mondtam, hogy működik! – AW)*** Évek óta szemezgettem már vele az újságos standoknál **(Miért csak szemezgettél? Egy kapcsolat így nem tud kialakulni. – Pozandr)**, de érdeklődés hiányában elmaradt a petting köztem és a Guru közt. **(Na, értem én, de ez egy kicsit erős hasonlat. – Pozandr)** ***(Tamás, én most szabad vagyok, de ne haragudj, ezt a légyottot kihagyom. A lányokat szeretem. – Böjti)***

Mivel munkámból kifolyólag kénytelen kelletlen be kellett ruháznom a gémer laptopra **(Helyes, helyes, csak azt nem írtad meg, hogy mi a munkád. – Pozandr)** ***(És milyen a laptop? – AW)***, gondoltam kihasználom a gépet. Szóval az elmúlt pár hónapban próbáltam bepótolni mindazt, ami eddig kimaradt: Resident Evil 7, Mortal Kombat X, The Forest, Ryse: Son of Rome. **(Tíz évből csak ennyit? Ejnye-bejnye. Tessék felzárkózni, és bepótolni mindent! Garantáltan nem fogod megbánni! – Pozandr)** Egy tucat címet gyűjtöttem be, majd beállt a cukorkóma. **(Inkább játékkóma az, nem gondolod? – Pozandr)** Hirtelen nagyon új volt minden, és az újdonság hatása miatt egyikkel sem tudtam rendesen haladni. ***(A Resident Evil Zero HD Remasterben van régi irányítás, mint anno a GameCube-on, csak mondom. – AW)*** De nagyon élveztem a dolgot.

Feltűnt azonban néhány dolog. Rengeteget változtak a játékok „az én időm" óta. Az, hogy a Resi 7 kapásból stílust váltott **(Mihez képest? Visszatért oda, ahova mindig is tartozott. – Pozandr)** még nem lepett meg, az viszont annál inkább, hogy az általam próbált játékok döntő százalékban inkább voltak interaktív filmek, mintsem klasszikus értelemben vett játékok. Én hozzá szoktam ahhoz, hogy ugrálok a Márijóva teknőcről teknőcre **(Oh, az első konzoljátékom, még Game Boyon! – Pozandr)**, meg karatéjozok ***(De rég hallottam ezt a kifejezést így, ebben a formában. Szívmelengető. – AW)*** a Ketrec Jánossal a Halálos Küzdelemben, és a játék végén maximum pár sorban gratuláltak, hogy milyen rohadt ügyes vagyok. **(Ilyet is lehet találni, lásd előző Radar alatt. – Pozandr)** Most viszont előfordult, hogy hosszú percekig csak könyököltem a gép felett, és arra vártam, hogy végre a kezembe vehessem az irányítást. Ezzel csak arra akarok kilyukadni, hogy hiába csillog-villog a játék, ha egyszer játszani nem lehet vele, csak nézni. **(Azért ez nem teljesen igaz, szerintem ezt te is tudod. – Pozandr).** ***(Hát, azért van benne valami. Az Until Dawn lényegében egy interaktív film. Mondjuk, kitűnő, de a QTE alapú megoldások nem pont olyan érzést keltenek, mint egy klasszikus platformer, vagy az aim assist előtti ősidők. De a fent felsorolt címekben azért bőven van még mindig tennivaló, az tény. – AW)*** Hazudnék, ha azt állítanám, hogy csak és kizárólag ilyen stílusú játékokba botlottam, mert igenis volt dolgom néhány igen formás és huncut darabbal is.
Arra is rá kellett jönnöm, hogy manapság sokkal jobban lekötnek a menedzselős gémek, mint például a Two Point Hospital vagy Jurassic World: Evolution. Pedig ifjú koromban sokkal jobban szerettem az akciódús, hentelős darabokat. Változik az ember, na. ☺

Pár hét leforgása alatt akartam bepótolni mindent, ami kimaradt **(Ebből csak káosz lehet. – Pozandr)**, vagy ami érdekelt, de beláttam, hogy ez így nem mehet tovább, kell valami útmutatás, különben csak csapongok ide-oda. Úgyhogy ekkor ruháztam be a magazinra **(Helyes, a régen elveszett báránynak kell az iránymutatás! – Pozandr)**, és nem tagadom, nagy szerepet játszott benne a mellékelt ingyenes Steames játék is. Szóval elkezdtem ismerkedni a játékokkal, és már nem vaktában ruháztam be mindenre, ami csak az utamba került. Ezért gondoltam, hogy billentyűzetet ragadok, és köszönetet mondok a munkátokért. **(Mi köszönjük, hogy újra minket olvasol. – Pozandr)**
Éveken keresztül nem vásároltam semmilyen fizikai magazint, most viszont itt van a Borzongás és a PC Guru is egyszerre. **(Köszönhetően a kiadó fantasztikus vezetőinek. – Pozandr)** Elnézést, ha egy kicsit szentimentálisra sikeredett irományom, de az én koromban már csak ilyen az ember. Üdv,

TAMÁS

Szia Tamás! Valóban, ha ilyen hosszú idő után tértél vissza a játékokhoz, nem csodálom, hogy zavarba ejtett a címek széles választéka. Műfajok születtek és tűntek el az évek során, de a fejlesztőknek és a kiadóknak köszönhetően ebben az óceánban mindenki megtalálhatja azt a cseppet, ami érdekli, amire szívesen költ, és amivel jól szórakozik. A képletből azonban én nem venném ki az általad interaktív filmeknek nevezett játékokat sem, hiszen azokat ugyanúgy lehet élvezni, mint egy Battlefieldet vagy Two Point Hospitalt, de míg előbbiek akcióval vagy éppen szimulációs oldalukkal próbálják megfogni a játékost, ezek az interaktív drámák sokkal inkább az érzelmekre próbálnak hatni egy kiválóan megírt történettel és narratívával. Ilyenekre is szükség van két világháború és négy zombiinvázió között, és ezt a fejlesztők is tudják, noha általában nem származik annyi bevétel belőlük *(És a The Last of Us? – AW)*, mint egy Battlefield 7-ből. – Pozandr
(Tamás, tök jó, hogy két magazinból – amit mi készítünk –, kettőt olvasol. Szeretünk. – Böjti)

KEDVES GURUSOK!

Ágoston vagyok Makóról és a levrov keretein belül akarom kikérni a véleményeteket pár témában. Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de szerintem idén nagyon jó évünk volt játékok terén. Mármint januárban jött a Monster Hunter **(A Capcom a király! – Pozandr)**, aztán a Kingdom Come Deliverance **(A Warhorse Studios meg a császár. – Pozandr)**, meg a God of War, a Pókember, na meg a Red Dead 2, ami még mindig nincs PC-re, tiszta gyalázat. Szóval igen jó volt ez a 2018-as év, és ezért nem értem, miért kellett elrontani. ***(Meg egy halom kitűnő független horror. És ciki, nem ciki, az Overkill's The Walking Deadbe is beleszerettem. – AW)***

Azt már mondtam, hogy a Red Dead Redemption 2, de még az egy se jön PC-re, és már az egy elég nagy fájó pont. Aztán jött a Blizzard a mobil Diablo-val, most meg azt mondják, hogy lesz World of PokemonCraft **(Igen, a Warcraft Go elég elvetemült ötlet. – Pozandr)** ***(Ide írhatok egy óriási, sírva kacagó szmájlit? Tudjuk ezt vizualizálni? – AW)***, vagy mi a szösz. A végére meg kijött a Fallout 76, a játék, amit ezért vártam, hogy együtt játszhassam az osztálytársaimmal, de játszhatatlan az egész. Laggol, beakad és még csúnya is. Ráadásul már két patch is jött hozzá, amik nem javítottak kb semmit. **(Arról nem is beszélve, egyenként elérték a Fallout 76 méretét. – Pozandr)** Két dolgot sajnálok, a pénzt, amit ráköltöttem, meg a sávszélességet, amit erre pazaroltam. Pedig a Fallout az egyik nagy kedvencem, ezért is írok nektek.
A retro gaminget nem szeretem ***(Akkor a Videoton Pongot véletlenül se próbáld ki! – AW)***, ezért annyira nem vagyok oda az első játékokért, de még azok is be tudtak vonzani az old schoolba. A csúcs viszont nekem a New Vegas volt, amit az egyik nyáron a Steam sale-en vettem és azóta sem bántam meg. A 4 is nagy csalódás volt, de a 76 az igazi mélypont, legalábbis szerintem. **(Nem csak szerinted, milliók így vélekednek, mély egyetértésben. – Pozandr)** Szerintetek rendben van az, hogy multis játékot így adnak ki a kezükből? **(Nem, egyáltalán nincs rendben. Újítani akart a Bethesda, de nagyon nem jött be neki. – Pozandr)** Tudom, hogy lehet peccselni, mert végül is az vesz ilyen játékot, akinek megvan hozzá a kellő sávszélessége, különben bukta az egészet, de ez mégis több a soknál. Meg aztán itt még a javítások sem oldottak meg semmit. Szerintem ilyen esetben a kiadónak kompenzálnia kéne a játékosokat, legalább egy minimális mennyiségben, de lehet, hogy csak én vagyok ilyen naiv. Ti hogy látjátok?

Én nem állítanám, hogy az utolsó egy hónap bejelentései és megjelenései elszúrták volna az egész évet, hiszen az év nagy részében fantasztikus programokkal játszhattunk. Amiket felsoroltál, mind remek címek, azonban azt el kell fogadni, hogy vannak konzolexkluzív programok, a Red Dead Redemption pedig már nem is fog kijönni PC-re, évekkel az eredeti premier után biztos nem. Az viszont elképzelhető, hogy következő évben a kettes eljön PC-re, ahogy azt a Rockstar megtette a GTA 5-tel is. Várni kell, aztán meglátjuk, mi lesz. A kérdésedre válaszolva pedig igazad van. Kompenzálnia kéne, azonban a fogyasztóvédelmi jog a digitális termékek területén még gyerekcipőben jár, noha az elmúlt években felszínre kerültek olyan vélemények, hogy ezt is szabályozni kéne. Ez a kérdés azonban sokkal tágabb, mint amennyi helyem nekem itt van. Hibás teljesítés, szavatosság, jótállás, ezek a játékoknál is fontos kérdések, a jogalkotóknak pedig igenis foglalkozniuk kellene a piac ezen területével is. – Pozandr *(Bíró úr, nincs több kérdésem! – AW)*

Ennyi volt idén a Levrov, jön a karácsony, egyetek bejglit és halászlevet, töltsetek el minél több időt a családotokkal, örüljetek egymásnak és az ajándékoknak, találkozunk 2019-ben! – Pozandr és *AliceWake*

TESZT

X4: FOUNDATIONS

Végre elkészült az X-széria legújabb darabja, amely lényegében a teljes űrszimulációt, univerzumot foglalja magában, ami azt jelenti, hogy bármelyik űrhajóba beülhetünk, harcolhatunk, sőt bármit megtehetünk.

TESZT

RIDE 3

Több mint 230 járgánnyal és összesen 30 pályával indítja újra Ride-sorozatát az olasz Milestone, miközben a helyszíneket az alapoktól építtették újra a stúdiónál. Az ígéretek mindenképpen hangzatosak.

TESZT

MUTANT YEAR ZERO

Az XCOM nyomdokában haladó taktikai akciójátékok egyik legérdekesebb képviselőjeként tűnt elő a semmiből az állatokat szerepeltető program, amit végre mi magunk is kipróbálhatunk.

TESZT

JUST CAUSE 4

Rico Rodriguez visszatér, hogy bármit felrobbantson, bárkit lelőjön, bármit elvezessen – azonban ezúttal a drogkartellnél és kiskirályoknál is nagyobb problémája akad: maga a megzabolázhatatlan természet.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store

GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL
ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL
VAGY
VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BarCraft

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

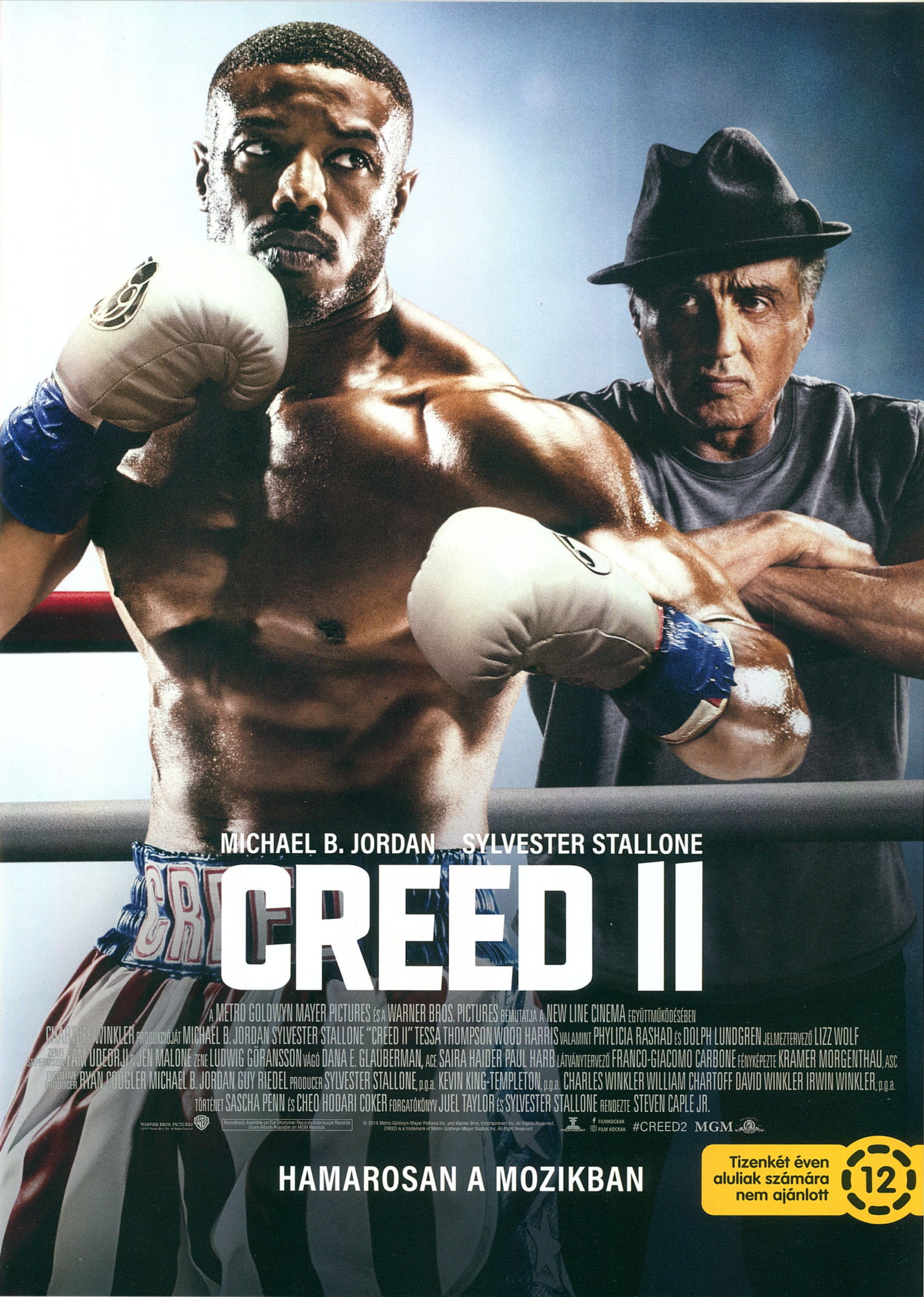
Barcraft italkupon

BARCRAFT
ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JANUÁR 10-ÉN

JELENIK MEG


MICHAEL B. JORDAN SYLVESTER STALLONE
CREED II
A METRO GOLDWYN MAYER PICTURES ÉS A WARNER BROS. PICTURES BEMUTATJA A NEW LINE CINEMA EGYÜTTMŰKÖDÉSÉBEN
CHARTOFF WINKLER PRODUKCIÓJÁT MICHAEL B. JORDAN SYLVESTER STALLONE "CREED II" TESSA THOMPSON WOOD HARRIS VALAMINT PHYLICIA RASHAD ÉS DOLPH LUNDGREN JELMEZTERVEZŐ LIZZ WOLF
ZENEI SUPERVISOR FAM UDEORJI & JEN MALONE ZENE LUDWIG GÖRANSSON VÁGÓ DANA E. GLAUBERMAN, ACE SAIRA HAIDER PAUL HARB LÁTVÁNYTERVEZŐ FRANCO-GIACOMO CARBONE FÉNYKÉPEZTE KRAMER MORGENTHAU, ASC
EXECUTIVE PRODUCER RYAN COOGLER MICHAEL B. JORDAN GUY RIEDEL PRODUCER SYLVESTER STALLONE, p.g.a. KEVIN KING-TEMPLETON, p.g.a. CHARLES WINKLER WILLIAM CHARTOFF DAVID WINKLER IRWIN WINKLER, p.g.a.
TÖRTÉNET SASCHA PENN ÉS CHEO HODARI COKER FORGATÓKÖNYV JUEL TAYLOR ÉS SYLVESTER STALLONE RENDEZTE STEVEN CAPLE JR.
WARNER BROS. PICTURES
Soundtrack Available on Epic/Drummer Records/Interscope Records
Score Album Available on MGM Records
© 2018 Metro-Goldwyn-Mayer Pictures Inc. and Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.
CREED is a trademark of Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Right Reserved.
FILMKOCKAK
FILM KOCKAK
#CREED2
MGM
HAMAROSAN A MOZIKBAN
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12

JUST CAUSE® 4
WWW.JUSTCAUSE.COM
18
www.pegi.info
AVALANCHE STUDIOS
SQUARE ENIX
XBOX ONE
PS4
STEAM
JUST CAUSE 4 ® 2018 SQUARE ENIX LTD. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY AVALANCHE STUDIOS AB (FATALIST PRODUCTION AB). JUST CAUSE, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF THE SQUARE ENIX GROUP OF COMPANIES. AVALANCHE AND THE AVALANCHE LOGO ARE TRADEMARKS OF FATALIST ENTERTAINMENT AB. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. "PLAYSTATION", THE "PS" FAMILY MARK AND "PS4" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. XBOX, XBOX ONE, XBOX ONE X, THE GAMES FOR WINDOWS LOGO AND XBOX LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE. ©2018 VALVE CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. STEAM AND THE STEAM LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF VALVE CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.